POČÍTAČOVÉ HRY

EXCALIBUR

* číslo 8
* ročník 1991
* LEVEL 12
14,- Kčs
18

AMIGA * ST * PC COMPATIBLE * ATARI * COMMODORE 64 * ZX - SPECTRUM * DIDAKTIK * A DALŠÍ

ENIGMA FORCE

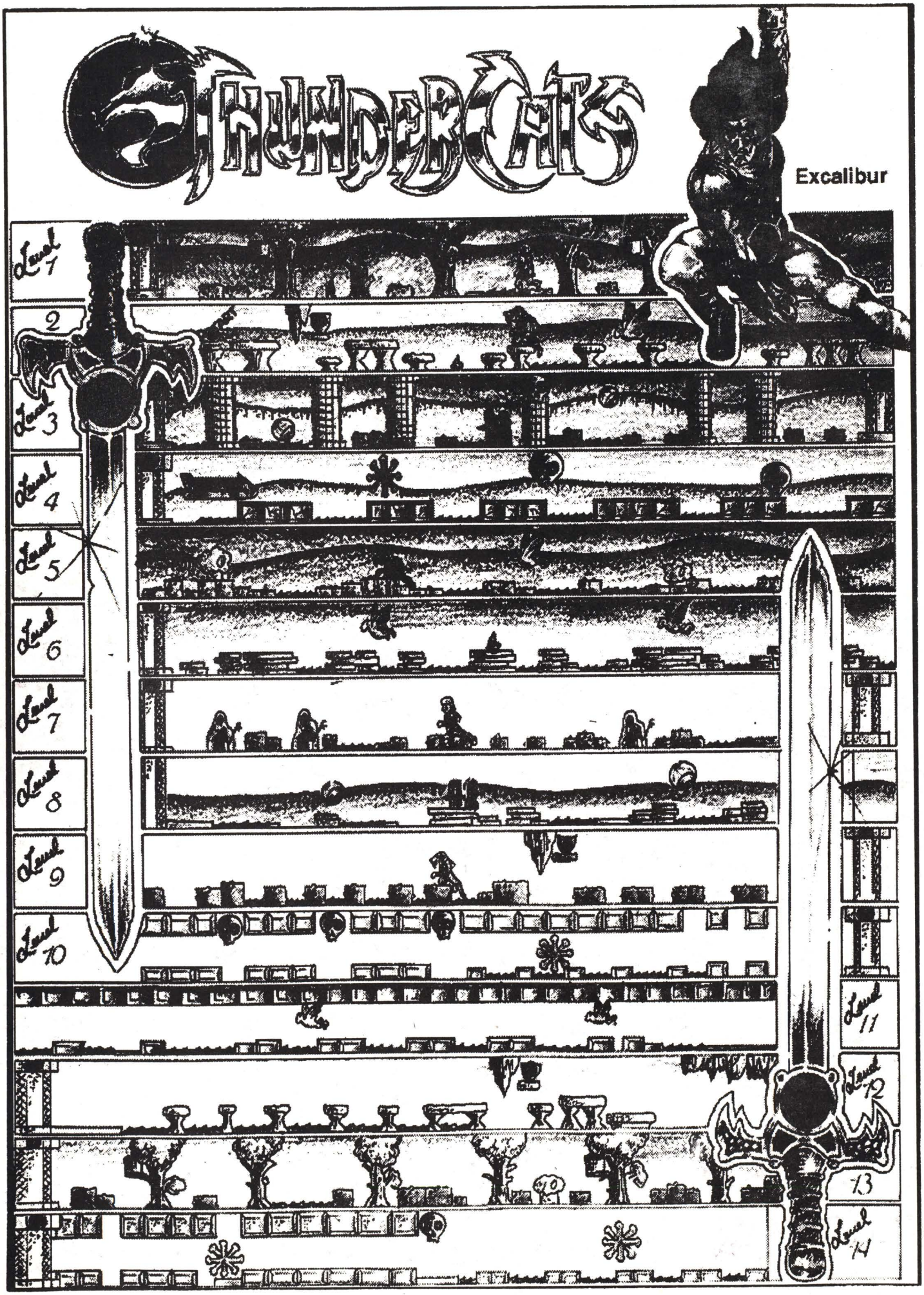
F-19

GODS

RAILROAD TYCOON

PARADROID

CADAVER


THUNDERCATS
Excalibur
Level 1
2
Level 3
Level 4
Level 5
Level 6
Level 7
Level 8
Level 9
Level 10
Level 11
Level 12
13
Level 14

LEVEL 12

EXCALIBUR * 8

16 Ne Ano 8

Thunder Cats	mapka	2
Gods	tip na hru roku	4
Mega-lo-Mania		5
Flightsimulator II		5
Battle Command		5
F-15		6
Heroquest		6
Warlords		7
Battle Command	popis misí	8
Paradroid		9
Railroad Tycoon	návod	10
F-19	ovládání	11
Leisure Suit Larry II	návod s mapkami	12
Strike Force Harrier	ovládání	13
S		14
Žebříčky nejlepších her		15
Soko-Ban level 14	(hlavolam)	16
Rejstřík 1.ročníku Excaliburu		18
Powermonger	další návody	19
Dizzy II	návod a mapky	20
Enigma Force	pokyny a mapka	21
Cadaver level 2 a 3	návod a mapy	22
Pokemania	ZX Spectrum	24
	Atari 800 XE	25
	Sharp	26
Sharp a hry		25
Elvira supertip na nesmrtelnost		26
Belegost	návod	27
Indiana Jones II	návod	27
i-servis (inzertní služba čtenářům)		28
Cruise for a Corpse	kompletní řešení	31
Cruise for a Corpse	mapky	32

16 Ne Ano 8

Vážení čtenáři, fandové počítačových her!

Setkáváme se v letošním ročníku naposledy. Protože jste se probojovali až do level číslo 12, náleží Vám prémie. Tou je nižší cena čísla. K uspořeným čtyřem korunám si přidejte desetník a vyměňte si ten obnos za 18 dvacetníků a jeden padesátník. Drobné použijte při řešení hlavolamu na prostřední straně. Po vyluštění můžete koupit známky a napsat nám, jak se Vám ročník líbil (co víc a co míň). Můžete nám také poslat inzerát do i-servisu a poslat tip na hru roku do naší pravidelné ankety, ve které čeká na jednoho z Vás joystick. Svými příspěvky nám ovšem uděláte radost největší. My se o ni pak podělíme s ostatními čtenáři, tak jako se dělíme o tip na Elvirovskou nesmrtelnost na straně 26.

Věříme, že nám zachováte svoji přízeň i v dalším ročníku. My se naoplátku budeme snažit obsah časopisu i jeho formu dále zlepšovat. Více se o tom dozvíte v level 1 už ročníku 1992. Těm šťastlivcům, kteří se v závěru roku stanou novými majiteli počítače, přejeme hodně zábavy a připomínáme naše heslo:

K novému počítači se nejlíp hodí starý Excalibur!

Redakce

Vánoční zlevnění
připravila i firma ZSWARE
Rozšíření paměti pro Amigu 500
512KB 1590,- Kčs a 2MB 4590,- Kčs
volejte telefon (02) 855 10 18

Náš malý dárek k Mikuláši levnější Excalibur !

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER
MK ČR 5 204, MIC 47 129
EXCALIBUR

VYDAVATEL	Popular Computer Publishing Martin Ludvík
ŠÉFREDAKTOR	Lukáš Ladra - LLG
REDAKCE	Andrej Anastasov - ANDREW Jakub Červinka ČERV Jan Zatloukal Tomáš Adamec TAD
LAYOUT	Josef Ladra Joris
OBÁLKA	Joris
REDAKCE	**PCP Excalibur** **P. O. Box 414** **111 21 Praha 1**
PŘEDPLATNÉ	SMS U Pergamentky 8 170 00 Praha 7
ROZŠIŘUJE	PNS a soukromé distribuční firmy

*

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha č.j. 703/91 - NP ze dne 22.5.1991

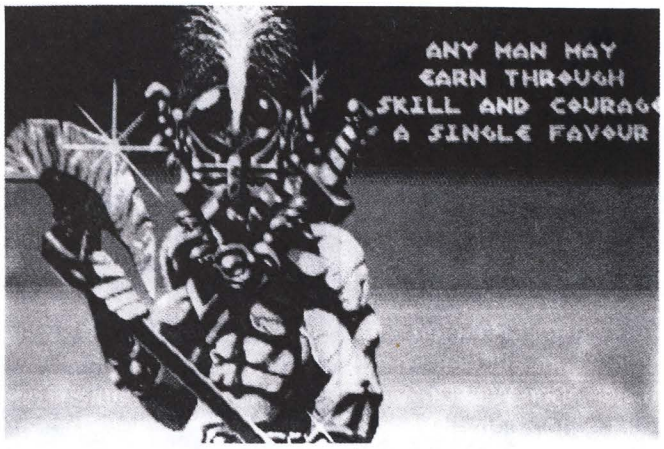
GODS
into the wonderful

Novinka s málo nápadným názvem Gods se objevila zničeho nic, bez veliké reklamy a s minimálním zájmem autorů tzv."preview" rubrik herních magazínů. Ale už první recenze způsobily, že kolem GODS se zvedla velká vlna zájmu a během dvou měsíců se tato hra dostala do čela všech nových arkádových žebříčků.

Firma Bitmap Brothers má v počítačovém světě velmi dobrý zvuk. Některé její produkty jsou ozdobou softwarových sbírek mnoha fanoušků počítačové zábavy. Můžeme jmenovat např. Xenon 2, který dodnes nebyl ve své kategorii překonán, nebo superhit minulého roku, akční adventure Cadaver. Nejnovější dílko má krátký název Gods.

Prastará legenda říká, že smrtelník, který objeví a projde ztracené Město Legend, stane před tváří Bohů a má právo stát se jedním z nich. Avšak pouze jednou za tisíc let se narodí takový muž, který by to dokázal. Ne nadarmo nese ve starých zkazkách toto mystické město jméno Město Strachu. Aby opovážlivec dosáhl úspěchu, musí se utkat se čtyřmi ukrutnými strážci Citadely. K nim vede cesta plná ďábelských pastí a odporných nestvůr. Pro odvážná srdce však není žádná cesta dost obtížná, pokud na jejím konci čeká dávný sen lidstva - nesmrtelnost...

Hráč má za úkol provést hrdinu čtyřmi levely, na konci každého je třeba porazit mimořádnou potvoru - strážce Citadely. Každý level je rozdělen na několik "světů", můžete je opustit až po nalezení speciálního klíče. Možná si teď říkáte - nic moc. Jenomže pozor, hra se nezvrhla v řadovou arkádu, nýbrž přináší nečekané myšlenkové a kombinační bohatství. V každém světě narazíte na celou kupu logických problémů, hádanek a chytáků. K dalšímu postupu není nutné je všechny vyřešit, ale jejich úspěšným zdolánim získáte mnohé výhody. Každý svět je takto možné projít několika různými způsoby. Město je přímo poseto spoustou



tu více, tu méně užitečných předmětů, které můžete sbírat a používat. Další předměty získáte tehdy, narazíte-li na obchodníka. Pro hrdiny má plno zboží, na něž bude i ten nejostřílenější player nadšeně valit udivené oči.

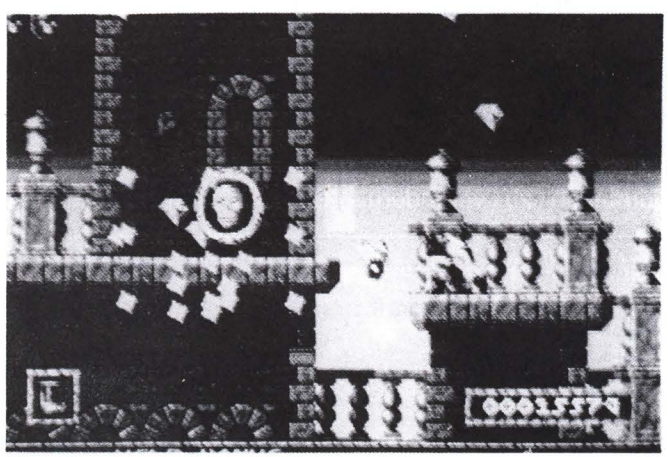
Pro mne bylo největším překvapením, jak hra důkladně a poctivě "pracuje". Každá potvora z té ohromné spousty má přesně stanovené své "zásahové body" (podobně jako u her tzv. v hlavní roli), jejichž hodnoty se pohybují od 10 bodů pro ty nejslabší z nejslabších až k 250 bodům, které dělají ze čtyř superstrážců Citadely na první pohled neporazitelné protivníky. Podobně je tomu i u zbraní - každá z nich má své hodnocení nebezpečnosti (od 1 do 25 bodů za zásah). Kromě toho brzy zjistíte, že některé zbraně mají své specifické vlastnosti, kterými dokáží jak potěšit, tak zarmoutit. A ještě jedna příjemná věc, kterou ocení všichni, kdo nemají mnoho času či nejsou s joystickem právě jedna ruka. Do hry je zabudován systém klíčových hesel - "passwordů", který po neúspěchu umožňuje nevracet se stále až k úplnému začátku.

Myšlenkový základ hry je tedy výborný, avšak bez patřičného zpracování by asi nakonec zůstal nepovšimnut. Nestalo se tak. Od prvního okamžiku je vám jasné, že Bitmap Brothers se svojí hrou skutečně zamířili přímo mezi počítačová božstva. Divácky patří Gods k tomu nejlepšímu, co jsem kdy na domácích počítačích viděl.

Hra je zpracována v grafice toho typu, kde je i přes veliké množství detailů zachována nezvyklá přehlednost a obrazovka si vždy jako celek uchovává svůj přesný výtvarný výraz. Dalším příjemným překvapením jsou zvukové efekty - každý pohyb hrdiny, nepřítele, či třeba předmětu, je doprovázen zvukem, který svou kvalitou plně odpovídá úrovni grafického zpracování (to vás však tolik nepřekvapí, jestliže si poslechnete nejprve úvodní skladbu)

Závěrem je třeba konstatovat, že pokud by všecky softwarové firmy měly v záloze alespoň polovinu nápaditosti a odpovědnosti autorů Gods, stálo by to za otevření více než jen jednoho šampusu. Už proto bych vám radil, abyste neváhali vkročit do bran Města Legend a vepsat do jeho letitých zdí, zbrocených počítačovou krví, další příběh.

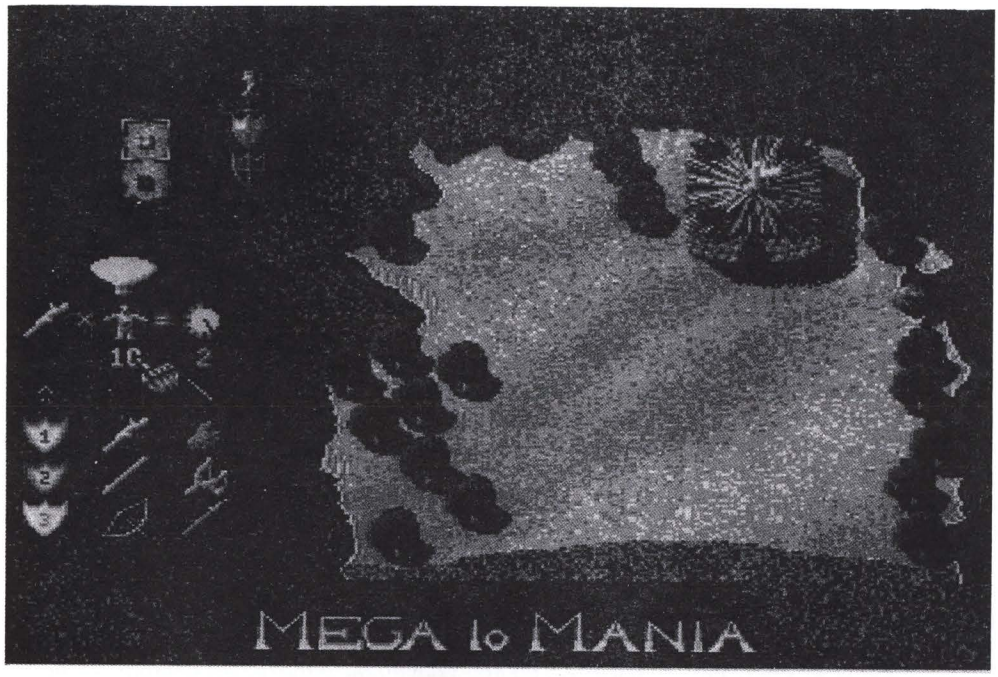
TAD



GODS
Image Works / Bitmap Brothers '91
Arkáda

Excalibur 8	**92%**
grafika **1**	hudba **1**
nápad **2**	zábava **1**

MEGA-LO-MANIA



Žádný znalec počítačové zábavy asi nezůstane lhostejný, když se doslechne o strategické hře, spojující rysy Populous a Powermonger. Přesně takovou hrou je Mega-lo-mania od Sensible Software.

Mega-lo-mania sice není tak složitou hrou jako Powermonger, nabízí však spoustu věcí, které mi v Powermonger vyloženě chyběly, a přitom má podstatně jednodušší ovládání, také grafika je přehlednější.

Vašim úkolem je dobýt 28 ostrovů. Hra je dále rozdělena na 10 epoch, každá epocha je tedy zastoupena třemi ostrovy. Mega-lo-mania je hrou minerálů, technologie a lidí. Čím totiž více kvalitnějších minerálů vytěžíte, tím více kvalitnějších zbraní můžete vyrábět. Ty pak budou vašimi lidmi použity v bojích. Bandu primitivů s klacky lehce vyřídí frajer pořádným kanónem, ale ani celá armáda takových borců pravděpodobně neuspěje proti atomové bombě. Občas se na druhé straně stává, že než si inteligenti stačí vynalézt různé bojové serepetičky, přepadne je pár stovek barbarů a utluče je čepicemi. (Vlastně kameny a klacky).

Každý ostrov je rozdělen na několik sektorů. Sektor může být ovládán pouze jedním vojevůdcem. V jednom takovém sektoru stojí i váš hrad a jak vám narůstá technologický level, objeví se důl, laboratoř, továrna... Každá z těchto budov se samozřejmě dále vyvíjí a modifikuje tak, jak se zvyšuje úroveň vaší populace. Vaše jedince omezení přitom představují doly, které (jak, bohužel, víme i z nepočítačového, skutečného světa) nejsou bezedné. Také nenajdete v každém dole ty správné suroviny. Proto je důležité ovládat co nejvíc takových sektorů, odkud bude do vašich dílen proudit dostatek kvalitních materiálů. Dále je velice důležité správně rozdělit práci mezi své podřízené lidi - část z nich musí vynalézat, druhá část dolovat a někdo se také musí starat o obranu území, popřípadě vést dalších výboje a získávat nové sektory. Proti vám mohou stát až čtyři vojevůdci (s některými můžete případně navázat alianci).

SCARLET, krásná mladá lady, vede Červené.
CAESAR, nebezpečný, zrádný, velitel Zelených.
OBERON, nevypočitatelný lhář, agresivní, vede Žluté.
MADCAP, nevýbojný, ale zdatný stratég, je králem Modrých.

Pokud jste si oblíbili populousovský svět strategie, Mega-lo-mania vás musí nadchnout tak, jako nadchla mě. A pokud fandíte dalšímu rozrůstání populousovské rodinky, máte se na co těšit. Mám na mysli dvě horké novinky - Ultimate Utopia od Gremlinů a samozřejmě především Populous 2 od Bullfrog. Počítačoví stratégové jsou již jistě celí netrpěliví. Ale to já taky.

TAD

MEGA-LO-MANIA
Sensible Software '91
Strategie

Excalibur 8 90%

grafika	1	4	hudba
nápad	1	1	zábava

Flightsimulator II
Flightsimulator II

Sublogic '88
Simulátor

Kdo už má po krk všech letadel, kde se to hemží vzdušnými souboji a otřásá dopadem bomb, ten si může dát "pohov" v jednom mírovém simulátoru. Na šestnáctibitové verzi máme možnost prohánět jednomotorovou Cessnu 182 nebo Gates Learjet 25 se dvěma proudovými motory. Osmibitová verze má nejen jiná letadla (Piper 181 a Cherokee Archer), ale i strašně pomalou grafiku.

Na reklamním letáčku je napsáno: S naším programem se naučíte doopravdy létat! A skutečně, v kabině letadla najdeme úplně všechno - měření rychlosti, umělý horizont i kompas, vysílačku, ukazatel výšky a otáček a spousty dalších ručiček a ciferníků. Co si více přát? llg

Excalibur 8 65%

Battle Command
Battle Command

Realtime Software '90
Simulátor

Firmě Realtime Software to trvalo téměř dva roky, než přišla s volným pokračováním hry Carrier Command (Ex-6). Tentokrát se děj neodehrává na moři, ale na nejmenovaném kontinentu. Jste přímo vrženi do krutých bojů mezi Severními a Jižními. Válečné štěstí se pomalu, ale jistě kloní na stranu Severanů. Napomohlo tomu zejména vynalezení supertanku, který dostal název Mauler.

Carrier si u hráčů získal oblibu zejména v ohromném výběru zbraní a v propracované strategii. Kdo očekává pokračování alespoň tak dobré, jako byl Carrier, bude zklamán. Na Mauler jde "navěsit" (z šestnácti možných) pouze čtyři druhy zbraní. Strategie se smrskla v pouhé plnění bojových úkolů. Přesto má hra jisté klady, jinak by se asi nedostala do našeho žebříčku nejlepších her (Ex4).

llg

Excalibur 8 72%

F-15 Strike Eagle II

Není to tak dávno co počítačoví piloti prohánělí po monitorech neviditelného dravce F-19 a firma Microprose už je tu s novým leteckým dílkem. Přepracování simulátoru známého bojového letounu F-15 bylo připravováno dlouho a výsledkem je program, který se sice složitostí nemůže rovnat nejznámějším simulátorům, avšak je dostatečně kvalitní, abychom jej mohli řadit mezi ty nejlepší.

V systému, ve kterém byla hra zpracována, neomylně poznáváte styl F-19 Stealth Fighter. F-15 je sice proti F-19 znatelně jednodušší, na druhé straně je přehlednější a především rychlejší. Program jako by se držel filosofie stařičkého Interceptora: Méně funkcí a přístrojů nahradit větším požitkem z akce a ze hry.

F - 15 nabízí čtyři způsoby ovládání včetně analogového joysticku. Můžete volit ze čtyř úrovní obtížnosti a ze šesti oblastí boje (Libye, Perský záliv, Vietnam, Střední východ, Sibiř (?) a Střední Evropa).

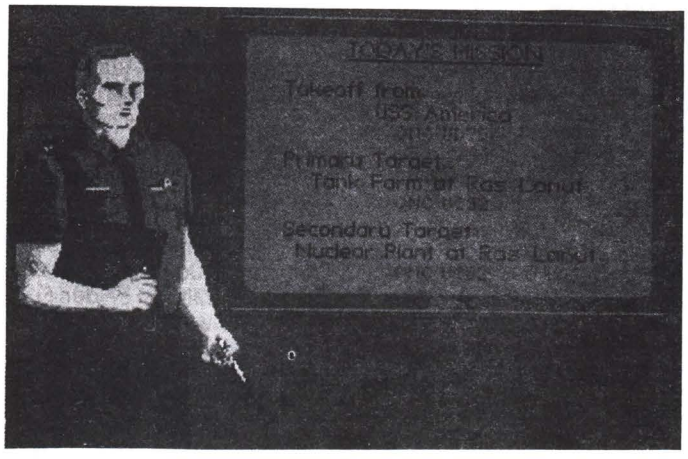
V každé z těchto oblastí na vás čeká celá řada atraktivních misí, během nichž ničíte nejrůznější pozemní i vzdušné cíle. Z programu F-19 byl přebrán výborný elektronický třístupňový systém přesné navigace pomocí "waypointů" (primární cíl, sekundární cíl a letiště), převzat byl i způsob monitorování cílů a zobrazení radaru/mapy. K přesné navigaci slouží směrová šipka na stupnici kompasu v horní části HUDu. Po dokončení akce máte vždy možnost rekapitulace celé mise (jako v F-19).

Stroj je vyzbrojen kanónem, dvěma typy raket vzduch-vzduch a raketami vzduch-země typu Maverick. A jelikož pro vás autoři připravili celé svazy nepřátelských letadel a množství základen, dštících raketový oheň všeho druhu, opravdu se nebudete nudit. V takovém pekle mohou přežít jen nejlepší. Ale buďte jisti, že dokud sedíte ve svém Orlovi, máte proti svým protivníkům docela dobré šance.

TAD

F-15 Strike Eagle II
Microprose '91
Simulátor

Excalibur 8	80%
grafika 1	2 hudba
nápad 2	2 zábava



Na jednom z pravidelních pátečních dýchánků jsme se s Červem pokusili rozehrát HEROQUEST. Po jedné noci hry lze naše dojmy takto shrnout:

HEROQUEST

Nosná myšlenka - spojení podstaty typické hry "v hlavní roli" se zpracováním ve stylu arkády je výborná. Hráč tu ovládá čtveřici hrdinů, ale nemusí nutně volit všechny čtyři. Větší počet bojovníků však násobí šance na úspěch. Hra je velmi vhodná pro více účastníků. V Heroquest pátráte v místnostech po skrytých pencích, lektvarech a tajných dveřích. Vyhýbáte se podlým pastím a vybavujete se kvalitnějšími zbraněmi k boji s krutými protivníky, patřícími do světa fantasy literatury. To vše probíhá v rámci 14ti nápaditých misí s dobrou vzájemnou návazností. Stav jednotlivců ve skupině můžete uschovávat na disk, na budoucnost je pamatováno vstupem pro datadisketu s dalšími misemi. Až sem tedy vypadá všechno výborně, jenomže...

Skvělé nápady, avšak strašné provedení, plné chyb a nedostatků. Nejlíp, uvedu-li příklady. Členové skupiny si nemohou mezi sebou vyměňovat předměty! Důsledky jsou katastrofální. V bojích přijdete ke zranění jedna dvě (průběh střetnutí je tu čistě náhodný) a je-li bojovník vážně pošramocen, pak pokud nenajde včas lahvičku s lékem, může se rozloučit s uschováním pozice na disketu. Další neštěstí následují. Jakmile si pořídíte zbraň, už se jí nikdy nezbavíte - chybí možnost pokládání a prodeje předmětů. Dále je zajímavé, že z odehrané mise jsou do nové převáděny všechny charakteristiky osoby, její zbraně a nesené věci, jenom lektvary se ztrácejí neznámo kam (nejspíš programovací chyba).

A ještě jedna výhrada ke zpracování. Heroquest časem způsobí, že začnete propadat depresi, zmalátníte, všecky herní úkony vykonáváte automaticky, zkrátka zblbnete. Podle všeho má na tom vinu hrozná paleta barev ve které je hra zpracována (a kterou míchal zřejmě nějaký psychopat) a hudba, možná ne tak špatná, rozhodně však nesnesitelně monotónní. Je možné, že se to stalo schválně, s přihlédnutím ke chmurné atmosféře, která legendu hry obestírá. Jsem ale přesvědčen, že určitá dávka optimismu by rozhodně prodejnost hry nesnížila, ba právě naopak.

Podobných výhrad by bylo možné dát dohromady víc, nemá to ale smysl. Na druhou stranu přiznáváme, že přes všechny výše uvedené nedostatky jsme u HEROQUESTu vydrželi poměrně dost dlouho. Je to zřejmě důkazem toho, že má-li hra dobrý nápad, který přináší určité osobité kouzlo, pak se ani sebevětšímu množství logických a programátorských chyb nepodaří toto kouzlo zcela zničit (je to jasné vítězství pocitů nad rozumem).

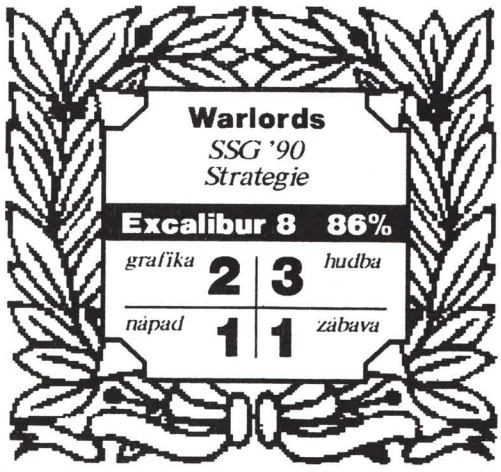
Rozhodně jsem daleč toho, abych vám HEROQUEST doporučoval. A připravovaný datadisk s dalšími misemi je třeba přivítat nejspíš jako zločin proti lidskosti.

TAD

Heroquest
Gremlin '91
Strategie

Excalibur 8	48%
grafika 3	4 hudba
nápad 2	2 zábava

WARLORDS



Krásná byla země Illuria v dobách míru. V pokoji zde žili vedle sebe obyvatelé osmi říší a vztahy mezi Pány jednotlivých království byly přátelské – nakonec spojili své říše a vytvořili Ligu osmi Pánů.

V těch zlatých dobách dosáhla řemesla a umění v Illurii úrovně dnes nepředstavitelné a vědění učených bylo veliké. Nejmoudřejší z moudrých pak vyrobili několik talismanů dokonalé krásy a obrovské moci. V nich zvěčnili veškeré své umění a ukryli svou sílu. Magické předměty se pak staly chloubou Pánů i celých národů říše.

Čas je však neúprosný. Mocní králové umírali a na trůny usedali jejich dědicové. I oni udržovali styky mezi svými zeměmi, ale jednotlivé národy se navzájem pomalu začaly odcizovat a tím zanikalo i umění a vědění, získané v dobách Velké Ligy. Po několika staletích byla kultura a moudrost Staré Říše pouhou pověstí a jednotlivá illurská království již byla v izolaci. Mezi Pány již nepanovala shoda – místo ní nastoupila závist. Přitahovaly je Talismany – symboly moci, utajující nezměrnou sílu, kterou Páni nechápali, avšak po které toužili. Nastal čas intrik a mnoha nešlechetných činů. Za dlouhou dobu všeobecného zmatku a úpadku pak byla postupně ztracena většina Talismanů a poprvé se mezi Pány projevila dlouho ukrývaná nenávist. Otevřené nepřátelství a hrozící boj byly již pouze otázkou času.

Takový je podklad hry Warlords od takřka neznámé australské firmy SSG (Strategic Studies Group). Přináší výborný nápad spojit klasickou strategickou válečnou hru s románem fantasy, což hře zaručuje zcela jedinečnou atmosféru (podobně jako War In Middle Earth), o které jsme psali minule.

Vaším úkolem je vtělit se do jednoho z Pánů a získat pro sebe celou Illurii a s ní co možná nejvíce ztracených Talismanů. Hlavní náplní hry je klasická strategie – budování armád, jejich spojování a přeskupování.

Armády tvoříte ve městech, která představují hlavní cíle vašeho úsilí (je jich rovných 80). K dispozici máte širokou škálu druhů vojsk (od různých typů pěchoty až po klasickou jízdu), ale i fantastní jezdce na vlcích či na okřídlených koních, nebo také draky, čaroděje a různé nadpřirozené obludky). Jeden druh vojska přitom nemusí mít všude stejné charakteristiky– podle místa (města) svého sestavení může stejný typ jednotky disponovat různou silou, rychlostí či pořizovací cenou. Penize jsou totiž hybnou silou každé klasické strategické hry. A rozdíly? Ty byly vždycky. (...ten plzeňský regiment!)

Kronika rodu Baneovců:
Válka osmi Pánů
(úryvek první):

A toho rána na hraničních horách Argundoru vzplanul oheň války. Před nedávnem ještě neutrální jižní města (dobytá Lordem Banem před necelým měsícem) byla nečekaně napadena svěřepými oddíly Pánů Koní. Lord okamžitě vzbuřcoval všechny hraniční pevnosti a první nápor útočníků byl přes nečekanost útoku zastaven. Jižní průsmyky nyní brání těžká pěchota z Argrondu společně s Malikorskou jízdou. Velení nad obrannými svazy má kapitán Herumor. Podle zvědů se z jihu dále blíží houfy barbarských skřetů z Koru. Zdá se že válka zachvátila celou Illurii...

Během válčení však musíte myslet také na ztracené Talismany. K hledání můžete čas od času najmout nějakého toho hrdinu (kapitána) a vyslat jej zkoumat různé tajuplné kouty Illurie. Je zde mnoho chrámů a zřícenin, ve kterých mohou být Talismany ukryty. Můžete si také zajít do některé starobylé knihovny a listovat v letitých záznamech, nebo navštívit mudrce, který velice dobře ví o všech Talismanech a má spousty dalších znalostí.

Kronika rodu Baneovců:
Válka osmi Pánů
(úryvek druhý):

...Dnes je veliký den. Dobytím strategicky umístěného Menelothu přešel Lord Bane do ofenzívy. Všechny mosty z Východního Lauredoru do Argundoru jsou nyní pod jeho kontrolou a mimoto Lord obsadil všechny blízké přístavy. Je to pro nás dvojnásob slavný den, neboť dnes obdržel Pán Bane druhý ze čtrnácti Talismanů. Po Ohnivém meči je to Koruna Lorielu. Přinesl ji dnes ze zřícenin Mirk's Decay kapitán Targot, když podstoupil boj s démonem, který ruinu obýval. Targotův oddíl je silně prořídlý a kapitán byl poslán do Ungoru, aby si v klidu léčil svá zranění...

Jako každá hra má i WARLORDS své klady i zápory. Mezi výhody bych zařadil způsob volby obtížnosti a možnost hry několika hráčů-Lordů proti počítačovému týmu Pánů. Dalším klaem je poměrně dobře zpracované ovládání hrdinů a armád (s volbou LOC pro samostatné pohyby jednotek), umožňující i začátečníkovi plně pochopit pravidla hry během první hodiny. Hra je provedena v neobyčejně přehledné grafice a všecky akce jsou podloženy kvalitními zvukovými efekty. Za nejpodstatnější však považuji atmosféru hry a její přitažlivost– WARLORDS patří mezi ty nemnohé hry, od kterých odcházíte spát až při zpěvu prvních ranních ptáčat.

Největší slabinou WARLORDS je prezentace. Po tolika hodinách námahy by si hráč zasloužil alespoň pořádný závěr. Toho se ale nedočkáte. Další nevýhodu odhalíte již při začátku .WARLORDS přímo vybízí ke hraní přes modem. Touto volbou se však může pochlubit pouze verze pro PC, ostatní mají smůlu.

WARLORDS určitě patří mezi nejlepší klasické strategické hry, se kterými se nyní můžete setkat. Máte–li tedy tu správnou dobyvačnou náladu (a hodně moc času), neváhejte. Proveďte volbu obtížnosti a LET THE WAR BEGIN!

Ať začne boj!

Kronika rodu Baneovců:
Válka osmi Pánů
(úryvek třetí)

...Není to tak dávno, co byla dobyta nejjižnější městečka Huinedoru, čímž Lord Bane dokončil vyhlazení rodiny skřetů z Koru. Celý pravý břeh Velké řeky je nyní v Lordových rukou. Na levém břehu řeky se Bane po vyhubení Šedavých trpaslíků a Pánů Koní stal vládcem téměř celého Lauredoru. Jen v lesích západního Lauredoru se ještě ve dvou pevnostech ukrývají zbytky Selentiňanů. A dnešek je dnem Velikého vítězství. Když totiž první jezdecké svazy Lorda Bana vpadly přes horské průsmyky do Suladoru, vládci zbylých království kapitulovali, aby zachránili alespoň holé životy. Válka je skončena a Lord Bane se stal Warlordem, pánem celé ohromné Illurie...

TAD

Battle Command

POPIS MISÍ

Starter Mission

Napadněte a zničte strategické zařízení. Zaměřte se zejména na sklady pohonných hmot ve slabě chráněném severním pohoří. Speciální výzbroj není nutná.

Hideout

V horách na jihu je oblast, kde nepřítel testuje nový druh zbraně. Pátracím zařízením najděte oblast zkoušek a zničte všechno vybavení.

Destruction

Od místa výsadku jeďte postupně ke 3 bodům, označeným na mapě a zničte všechna vojenská zařízení. Úkol vám budou ztěžovat nepřátelské jednotky.

Missile Batery

Zjistěte postavení nepřátelských raketových jednotek a zničte je za každou cenu. Tak oslabíte jižní protileteckou ochranu a Severní mohou podniknout vzdušnou ofenzívu.

Satelite

Výzvědný satelit Severních s důležitými údaji dopadl na území Jižních. Nepřítel intenzivně pátrá po objektu. Najděte satelit a dopravte ho zpět k vašim.

Hostages Rescue

Významný vědec Severních byl zajat. Přesuňte se z místa výsadku k zajateckému táboru Jižních, zlikvidujte obranu a osvoboďte zajatce. Počítejte s odporem nepřítele.

Airfield Attack

Před ofenzívou Severních musí být zničeny některé vojenské objekty. Vyhledejte a pak zničte všechna letiště v cílovém území. Očekávejte silnou dělostřeleckou a vzdušnou obranu.

Bridge Assault

Během ofenzívy Severních musíte z místa výsadku dosáhnout strategicky důležitého mostu a zabránit jeho zničení nepřítelem. Na mostě zaujměte obranné postavení.

Escort Duty

Zajistěte ochranu pro důležitý vojenský transport, který se pohybuje směrem východ - západ. V oblasti jsou hlášeny pohyby nepřátelských sil.

Railway Ambush

Společná akce s jižními povstaleckými jednotkami. Přesuňte se s z místa výsadku k železniční trati. Dohlédněte na to, aby vlak se zbraněmi převzali povstalci. Zničte skupinu Jižních na západě.

Diplomat Mission

Koná se schůzka nepřátelských a neutrálních diplomatů. Partyzáni označí v noci budovu jižních diplomatů praporkem. Zničte pouze tento objekt!

Kamikaze

Velitel povstaleckých jednotek byl obklíčen ozbrojenými jednotkami Jižních. Vyhledejte ho a proražte obklíčení. Jednotky povstalců vyveďte do bezpečí.

River Raid

Zničte důležitý dopravní a průmyslový uzel jižních vojsk. Připravte se na tvrdou obranu nepřítele.

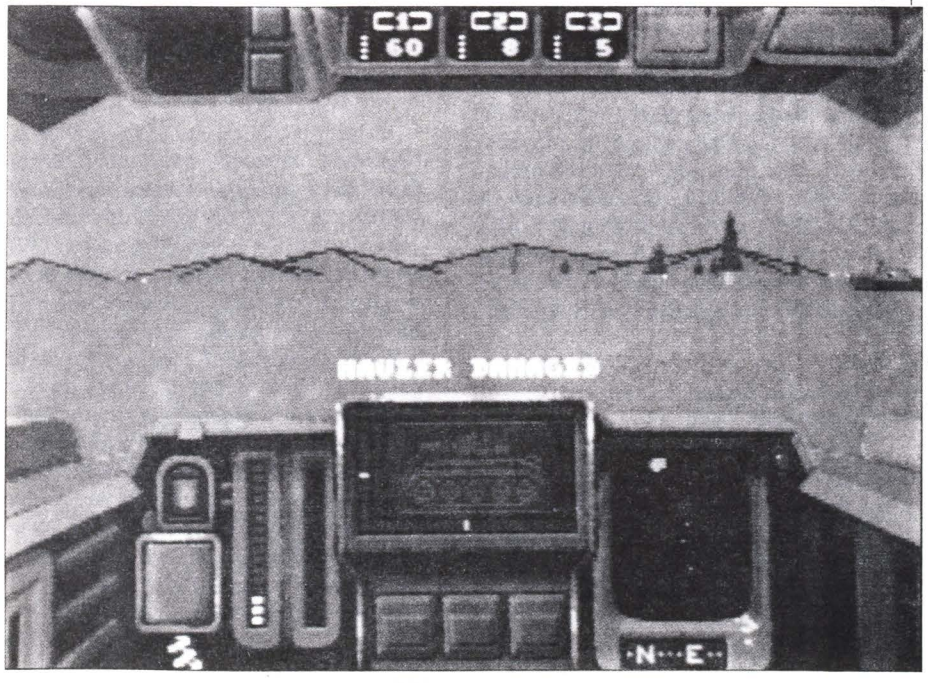
Night Moves

Důstojník vašich severních jednotek uprchl ze zajetí a čeká v táboře povstalců na návrat. Akce musí proběhnout v noci a za co největší opatrnosti. Použijte naváděcí přístroje.

U-Bomb

U-bomba, tajná zbraň Severních, padla do rukou nepřátel. S pomocí vašich přístrojů najděte bombu a dopravte ji co nejrychleji zpět. Bombu silně střeží.

Tomáš Celizna + /llg/



V roce 1984 firma Hewson přišla s originálním námětem na hru: Hráč se ocitá v roli nezkušeného robota začátečníka, který je nenápadně vysazen do oblasti s nepřátelskými roboty a jako vetřelec má za úkol zničit všechno, co se hýbe a potichu zmizet. Toto vyhlazování však není nic jednoduchého. Není to žádná bezhlavá střílečka, všechno se musí provést promyšleně a precizně. Nepřátelští roboti tvoří stabilní hierarchii - jsou rozdělení podle důležitosti do několika skupin. Nejníže postavení jsou roboti posluhovači, uklízeči, atd. Výše si stojí lékaři a hlídači a na stupni nejvyšším jsou roboti bitevní a velitelé palub. Nepřátelského robota můžete zničit dvěma způsoby:

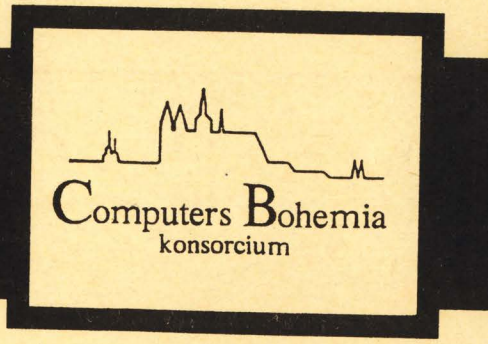
A) použít zbraně anebo

B) přepálit jeho mozkové obvody. Na zničení robotova mozku musíte aktivovat svoje "žihadlo" (stane se, podržíte-li střelu) a "napichnout" se jeho pomocí do obvodů své oběti. Musíte to samozřejmě provést co nejrychleji, napadený se bude přirozeně bránit svými zbraněmi. Pokud se vám zmíněné napichnutí povede, dojde k bitce, jejímž cílem je obsadit mozkové obvody nepřítele (říká se tomu Transferová hra). Vyhrajete-li, stáváte se majitelem těla vašeho protivníka. Používáte jeho způsob vidění i pohybu a také máte k dispozici jeho zbraně. Zdálo by se jednoduché, chytit si prvního silnějšího robota a vzít si jeho tělo, ale vy si to jako slabší robot nemůžete dovolit, jelikož vaše primitivní mozkové obvody by byly zničeny protivníkovou inteligencí. Musíte tedy postupovat krůček po krůčku, přes slabé až po ty nejsilnější. Je tu však ještě další potíž. Tělo ovládnutého robota vám "odumírá". Čím lepší tělo máte, tím rychlejší je proces rozpadu. Jste stále v akci, musíte neustále měnit roboty a to vás poutá ke hře. Jak jsem již uvedl, získat silnějšího robota znamená disponovat jeho zbraněmi. Máte-li tedy někoho doopravdy silného, můžete dělat pogromy na slabší roboty - spalování plamenometem ve velkém apod.

Tento nápad se tedy poměrně rychle uchytil a pracovníci firmy Hewson v krátké době vytvořili na uvedené téma hru Quazatron, která je mezi Sinclairisty notoricky známá. Úspěch Quazatronu dal později vzniknout i dalším variacím jako jsou Magnetron nebo Ranarama. Trochu lepší byl pak Paradroid na C-64, ale nebylo to ještě ono. Až na sklonku roku 90 se slavný programátor Andrew Braybrook pustil do předělávání Paradroida na Amigu. Výsledek je překvapivě dobrý - slušné zvuky, hezká grafika, ale hlavně perfektní zábava. Já osobně považuji Paradroida za jednu z nejlepších akčních her na Amigu vůbec. Pro ty, kteří snad ztratili k této hře manuály následuje stručný popis ovládání hry.

Computers Bohemia – velkoobchod a zasílací služba

Computers Bohemia Vám dodá, instaluje nebo zašle vysoce kvalitní počítače, programy a přídavná zařízení za nízké ceny v širokém sortimentu.



Commodore® AMIGA®

Commodore A1011 externí 3,5" floppy	4795
3,5" floppy externí 880KB	3989
Video-Backup-System na videorecorder + 160MB software	3999
Commodore A1084S col. stereo monitor	11490
Commodore A1930 color monitor Multi.	tel.
Commodore A1950 color monitor Multi.	19949
SCART monitor (TV) kabel	599
Commodore A520 TV modulátor	989
AOC 1024x768 Multisync color	19998
Commodore MPS 1230 9jehl. tiskárna	7498
Star LC20 9jehl. tiskárna	tel.
Star LC-24-200 24jehl. tiskárna	tel.
AT klávesnice s vestavěným trackballem	3689
joysticky	tel.
myš-joystick elektronický přepínač	998
bootselector elektronický	1179
světelné pero	995
LJ adapter, umožní připojit současně světelné pero + joystick	599
BTX-Modul pro Commodore software	2799
BTX-Modul pro Multiterm-Software	2799
Virus-Falle hardwarová antivir. ochrana	589
Vesuv EPROM programátor	3645
Soundsampler stero Profimodel	3998
DIGI-FUN špičkový čs. soundsampler	2498
MIDI-Interface	1998
MIDI-FUN profi interface čs. výroby	1898
Kickstart destička i pro Kickstart 2.0	988
Kickstart-ROM 1.3	1189
další obvody pro Commodore AMIGA	tel.
Commodore diskety 3,5" DSDD	tel.
NO-NAME diskety 3,5" DSDD	tel.
další výrobky Commodore	tel.

Commodore AMIGA 500

Commodore AMIGA 500 1.3, myš, zdroj	15998
Commodore A501 512 KB RAM + hodiny	2098
A512 512KB RAM + hodiny	1798
512-4 512KB rozšiřitelných na 2MB	2998
rozšíření na 2MB pro 512-4	5998
A2MB/500 2MB + hodiny	7649
A2MB/500 bez RAM a hodin	4998
Commodore A590 externí harddisk 20+2/0MB	11590
33MB 28ms Seagate externí	14998
52MB 17ms Quantum 64KB Cache ext.	19998
Mach2 68000/14,32 MHz 16KB Cache	7998
příplatek na matemat. koprocesor	1997

AMIGA 500

SVĚTOVÁ HERNÍ JEDNIČKA

- několikanásobný počítač roku
- obrovský výběr skvělých počítačových her
- jednoduchá obsluha
- snadné připojení k obyčejné televizi
- využití pro celou rodinu
- nízká cena při obrovském výkonu

pouze **15998,-**

NÁSTUPCE SLAVNÉHO SINCLAIR ZX-SPECTRUM

DOPORUČUJEME...

... NEJLEVNĚJŠÍ SESTAVA: pokud máte barevnou televizi, pak vystačíte s AMIGOU 500 a modulátorem A520. A jestli má Vaše televize RGB vstup (bývá vyveden v tzv. SCART konektoru), pak modulátor nepotřebujete. Stačí propojit AMIGU 500 s tímto vstupem pomocí SCART kabelu a kvalita obrazu se téměř neliší od zobrazení monitoru A1084S.

... KLASICKÁ SESTAVA: AMIGA 500, barevný stereo monitor 1084S a SCART kabel. Nejdůmyslnější hry fungují jen v případě, když doplníte AMIGU 500 přídavnou pamětí o kapacitě alespoň 512 KB. Pokud se rozhodnete pro větší paměť, budou na Vaší AMIZE 500 fungovat i profesionální grafické programy.

Ceny jsou uvedeny v Kčs včetně daně z obratu.

Computers Bohemia
konsorcium

Computers Bohemia - servis zasílací služby
Tel. 02/264524 POUZE 8-10 a 17-19 hod.
Pod lázní 2, 140 00 Praha 4 (jen zasílací adresa)

Speedy 68000/14,32 MHz	3949
vortex ATonce-Plus 80286 PC/AT emulátor 16MHz, 512KB RAM, Norton SI 16,2 multitasking	10699
80C287-12 aritmetický koprocesor	4339
Medusa Atari ST emulátor + TOS	7997
Digismooth 500 grafik tablett	15149
Tast-Amiga interface AT klávesnice	1598

Commodore AMIGA 500 plus

Commodore AMIGA 500 plus 2.04, myš, zdroj	tel.
Commodore A501plus 1MB RAM	tel.
Commodore A590 externí harddisk 20+2/0MB	11590
33MB 28ms Seagate externí harddisk	14998
52MB 17ms Quantum 64KB Cache ext.	19998
vortex ATonce-Plus 80286 PC/AT emulátor 16MHz, 512KB RAM, Norton SI 16,2 multitasking	10699
80C287-12 aritmetický koprocesor	4339
Commodore A2024 1024x1008 bez blikání	tel.
Digismooth 500 grafik tablett	15149
Tast-Amiga interface AT klávesnice	1598

Commodore AMIGA 1000

A8MB/1000 8/2MB osazeno	9169
A8MB/1000 bez RAM	7149
Medusa AtariST emulátor + TOS	7997
Tast-Amiga interface AT klávesnice	1798

Commodore AMIGA 2000

Commodore AMIGA 2000	tel.
A8MB/2000 8/2MB osazeno	8998
A8MB/2000 8MB osazeno	23998
A8MB/2000 bez RAM	5998
A8MB/4 8MB 4Mbit technologie	25224
A8MB/4 6MB 4Mbit technologie	19998
A8MB/4 4MB 4Mbit technologie	15689
A8MB/4 2MB 4Mbit technologie	10998
A8MB/4 0MB 4Mbit technologie	6998
Filecards 33MB 28ms Seagate harddisk	14998
Filecards 52MB 17ms Quantum 64KB Cache	19998
Mach2 68000/14,32 MHz 16KB Cache	7998
příplatek na matemat. koprocesor	1997
Speedy 68000/14,32 MHz	3949
Turbo-XT PC/XT board 2x rychlejší	2998
Commodore A2620 turbo-karta 68030	tel.
Flickerfixer Overscan 735x595 pixelů	9689
vortex ATonce-386SX 80386SX emulátor, 16MHz, 512KB RAM, leden92	17899
Medusa Atari ST emulátor + TOS	7997
Digismooth 500 grafik tablett	14149
Tast-Amiga interface AT klávesnice	1798

DOPORUČUJEME...

... **HARDDISK** (pevný disk) má mnohem větší kapacitu a rychlost nahrávání, než disketa. Pokud chcete šetřit časem, harddisk je to první, co Vám pomůže. Harddisk pracuje více než desetkrát rychleji, než disketa. U výměnných harddisků můžete jako u floppy vyměnit cardridge (obdoba diskety) a tím zvyšovat kapacitu paměti. Většina harddisků to však neumožňuje. Nejlevnější v naší nabídce je originální Commodore A590 harddisk, který má uvnitř připraveny objímky pro rozšíření paměti FAST-RAM o 2 MB. Nejpoužívanějšími harddisky se stávají výrobky firmy Quantum, které vynikají vysokou rychlostí, spolehlivostí a nízkou hlučností.

NEUVĚŘITELNÉ SKUTEČNOSTÍ!

AMIGA 500 plus

PROFESIONÁLNÍ POČÍTAČ PRO DOMÁCÍ POUŽITÍ

- má všechny výhody AMIGY 500 a navíc:
- dvakrát větší paměť
- skvělý systém verze 2.04
- nové obvody vysoké integrace
- snadno nastavitelný monitor
- rozlišení víc než 1000000 bodů

KRÁL DOMÁCÍCH POČÍTAČŮ

NOVINKA

Jak dál?

PARADROID

Již v úvodní obrazovce hry je pod tlačítkem F1 schovaně důležité menu, ve kterém si můžete vypnout transferovou hru. Připomenu jen, že cílem hry je vybít všechny bytosti na palubách a pak opustit loď (tj. podržet střelu na jakémkoliv políčku označeném čtyřmi šipkami). Svého droida ovládáte joystickem. Tlačítkem fire vystřelíte vždy ve směru vašeho (posledního) pohybu. Podržíte-li střelu, objeví se logovací paprsek - žihadlo, jímž aktivujete palubní počítače a teleporty. Dále se pomocí paprsku můžete dostat do obvodů nepřátelských robotů. Nejdůležitějším informačním zdrojem na palubách jsou DEC-terminály. Všechny mají stejné základní menu, které má tyto základní funkce: LOG OFF- výstup ze systému, SHIP DATA- celkové údaje o lodi (přehled vyčištěných palub atd.), DECK DATA- informace o té palubě, na které se nacházíte (název, jednoduchá mapka, počet přítomných droidů a "raiderů", o těch později) a ALERT STATUS - stupeň poplachu, který odpovídá tomu, jak rychle zabíjíte roboty a jak moc demolujete lodní zařízení. Při vyšším stupni svítí výstražná světla na palubách žlutě nebo červeně a nepřátelé jsou agresivnější. Další funkce se nazývá DROID LIBRARY. Je to důležitý přehled všech typů nepřátelských robotů na lodi. Pozor ovšem, vždy máte přístup pouze k informacím o robotech, kteří jsou na žebříčku důležitosti pod droidem, jehož tělo vlastníte! Znáte to jistě z nedávné doby. Okresní tajemník KSČ mohl mít informace o komkoliv z OV, ale ne o lidech z ÚV KSČ. Jasné, ne?

Takhle žebříček důležitosti vypadá:

1) 999 Command Cyborg - velitel celé lodi. Velmi nebezpečný, bezmála nezničitelný superdroid. Získáte-li jeho tělo, brzy vám odumře, jelikož jeho mozek nesnese nadřazenou vůli. S jeho silnou zbraní můžete provádět velké pogromy na slabší roboty.

2) ??? Raiders - podle mne nejnebezpečnější bytosti, nepatří k posádce, jsou to potulní humanoidi, kteří vykrádají mrtvé koráby. Objevují se až na čtvrté lodi a teprve poté, co ji vyčistíte od robotů. Začnou se objevovat na různých palubách, jsou nevypočitatelní, nemůžete si je napíchnout paprskem a mimoto mají velmi silné 3-way lasery.

3) 852 Security Droid - má tvar černé polokoule. Velmi nebezpečný. Disponuje zbraní zvanou Disruptor, která dokáže zničit vše, co je v dohledu. Žádný robot, kromě 999 a 821, nepřežije třetí výstřel,

Tak tohle je taky Andrew - příjmením Braybroock. Autorsky se podílel na hrách: GRIBBLY'S DAY OUT / URIDIUM / / QUAZATRON / RANARAMA / / RAINBOW ISLAND / a hlavně PARADROID

někteří explodují již po prvním. Je dobré používat tělo tohoto droida, můžete dělat pogromy na nižší roboty, aniž byste museli mířit, jen jdete a střílíte...

4) 821 Security Droid - je pohyblivý a má dobrou zbraň, jen on jediný může ohrozit Cyborga č. 1.

5) 783 Battle Droid - sice s plamenometem ale příliš těžkopádný - neškodný.

6) 742 Battle Droid - mohutný bojový robot s trojitým laserem, díky své masivnosti je poměrně neohrabaný.

7) 734 Battle Droid - mnou přezvaný Bombič. Také neškodný, stačí jen vyhýbat se minám, které klade. Je těžko zničitelný, jelikož má silné štíty.

8) 729 Battle Tank - není nebezpečný, ale nedá se "napíchnout" žihadlem, je nutné ho zlikvidovat fyzicky. Vznikají tak komplikované přestřelky, jelikož se pohybuje v tlupách.

9) 683 Sentinel Droid - je stejný jako 783, má však slabší zbraň.

10) 614 Sentinel Droid - zvaný Kulometník je velmi zákeřný a pohyblivý. Je vychytralý, často číhá za dveřmi. Velmi nepříjemný je jeho rychlopalný kulomet.

11) 476 Maintenanca Robot - poměrně svižný, má silné střely, ale slabé štíty, není příliš zákeřný.

12) 302 Messenger Robot - neškodný, nestříli, je dobré využívat jeho rychlosti.

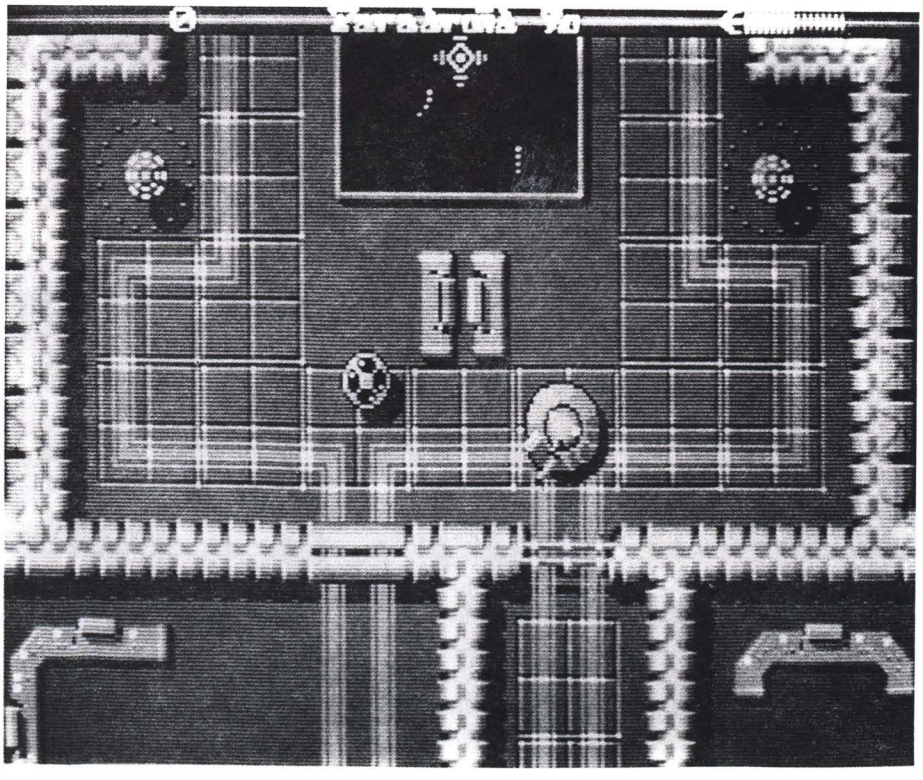
13) 296 Servant Robot - neškodný služebný mechanismus.

14) 123 Cleaner Robot - neškodný zametač a uklízeč.

15) 101 Influence Device - to jste vy, velice nebezpeční humanoidi.

Toť vše, nač psát o taktice, na ni ať každý přijde sám, jinak to není hra, ne?

ANDREW



RAILROAD TYCOON

Šššš. Hú! Railroad Tycoon znovu vjíždí na stránky Excaliburu. Chceme vysvětlit nejdůležitější funkce hry a úplným začátečníkům umožnit rychlejší vstup do světa byznysu bez zbytečného tápání a ztrácení času.

Popíšeme základní menu ve hře a dáme vám několik rad k řešení nejčastějších problémových situací. Bohužel, není technicky možné věnovat se popisu strategie i mnoha jemných manažérských fines. Uvědomte si, prosím, že originální manuál má rozměry i hmotnost cihly!

Možná, že se zarazíte už při volbě stupňů obtížnosti. Tím myslím tyto volby:

- Volba typu ekonomiky (BASIC / COMPLEX). Při Basic Economy mohou vaše vlaky převážet cokoliv a vy si můžete být jisti, že vám všude za všecko zaplatí (třeba na poušti za písek či v přístavu za slanou vodu). Teprve po volbě Complex dostáváte skutečně strategickou hru.

- Volba srážek vlaků. Pokud mohu radit, nikdy to nezapínejte. Je to peklo, PEKLO!

- Volba "Přátelské utkání/ Podřezávání hrdel" charakterizuje vztahy mezi jednotlivými železničními společnostmi a zvolíte-li druhou možnost, pak se těšte, protože pak vašim protivníkům nebude žádná špatnost dost špatná.

Popis jednotlivých funkcí/ menu následuje popořadě tak, jak je asi budete potřebovat:

Hru musíte začít tím, že něco postavíte. K tomu slouží menu BUILD.

STAVBA TRATI

Použijte kurzorových kláves v kombinaci se Shiftem. Šikmé směry zadávejte z číslicového bloku. Každý kus trati něco stojí, platíte samozřejmě materiál a někdy (stavba přes pole, domy, továrny atd.) i pozemky. Nejlevnější je vést trať lesem či přes hory, pak se ale budete muset vypořádat s terénními převýšeními. Ta někdy bývají taková, že nezbyde, než volit stavbu tunelu - a to už není právě levná záležitost. Pokud vám cestu zkříží řeka, je nutné postavit most. Problémy můžete mít s rozvětvením trati. Platí zásada, že nelze větvit trať v jejím ohybu, vytvářet kříže či "vidličky". Je vhodné vyzkoušet si možnosti větvení dříve, než vás neznalost přivede do maléru (totéž platí i u mostů). Pokud jezdí po jedné trati víc vlaků, je vhodné ji na nejfrekventovanějších místech zdvojit.

STAVBA ŽEL. STANICE

Na začátku si vyberte dvě velká města co nejblíže u sebe. Spojte je tratí a u jednoho z nich postavte stanici. Výběr typů stanice je myslím zcela jasný - je třeba, aby okruh dosahu stanice zahrnoval jak nejvíc domů, farem, továren atd. Máte-li první dvě stanice, můžete začít podnikat.

SKLADBA VLAKU

Zvolte typ vlaku, který vám vyhovuje (na začátku nemáte moc na výběr). U každého stroje je k dispozici popis jeho schopností, tj. počet vagónů, které může táhnout a jeho max. rychlost dle počtu tažených vagónů a případného převýšení tratě. Pak volte připojení vagónů - toto je možné dále libovolně měnit, takže pro začátek připojte jeden poštovní a jeden osobní vůz. Od tohoto okamžiku je navázáno spojení mezi vašimi stanicemi.

STAVBA VÝROBEN

Ze začátku pro vás nepřipadá v úvahu, proto jen stručně. Je-li v dosahu stanice nějaká továrna, najeďte si na ni myší a dozvíte se, jaké suroviny potřebuje (Demands) a co po jejich obdržení vyprodukuje (Supplies). Takhle se dělají veliké obchody. Pokud máte po ruce pouze zdroj surovin, můžete si sami vybudovat odbytiště. Má to však dva háčky - je to velmi drahé a pak také zjistíte, že stavbaři bývají velice vybíraví.

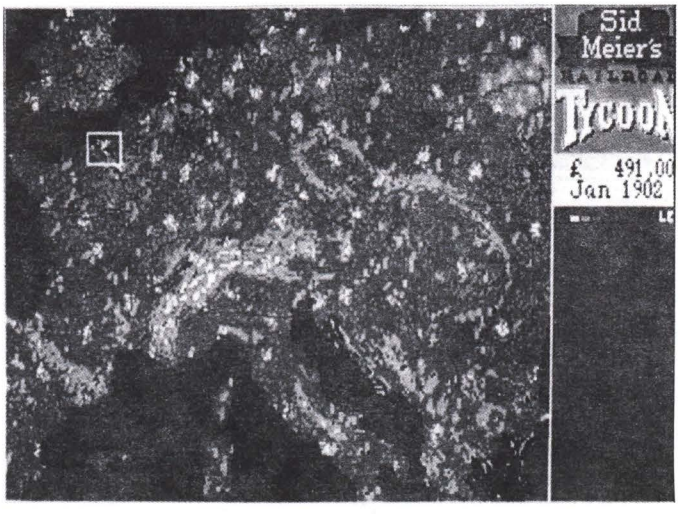
VYBAVENÍ STANICE

Na území vašich železničních stanic jste neomezenými pány. Za účelem zvýšení cestovního ruchu můžete stavět hotely, restaurace, zcela osobitým způsobem výdělku je stavba skladů všeho druhu (v takovém případě je důležité, aby vaše sklady byly dostatečně plné, jinak budou prodělávat). Vaše možnosti v tomto směru jsou opravdu velké.

Je nejvyšší čas, abychom se trochu podívali na hospodaření s financemi. Váš počáteční milión se brzy začne nenápadně vytrácet a záleží jen na vás, jak budou vaše železniční služby schopné vyrovnávat a později převyšovat náklady na provoz a případné ztráty. Každý "rok" počítač udělá finanční uzávěrku, kdy jste seznámeni s příjmy a výdaji všech druhů a konečným výsledkem - profitem. Není místo na detailní popis těchto číslicemi zahlcených obrazovek, avšak najdete-li tu odvahu a budete je chvíli studovat, jistě všechno pochopíte. Dále je vyhodnocen stav všech ostatních společností a vaše pozice vůči nim. Nejdůležitější je zde celkový obrat, hodnota vybudovaných tratí a hodnota akcií. K průběžnému informování o všech těchto údajích slouží menu REPORTS.

Tou nejdůležitější volbou ve financích je CALL BROKER v menu ACTION. Zde si můžete půjčovat peníze (je třeba je časem splatit) a kupovat/prodávat akcie své, či jiných společností. Rozvážným hospodařením s akciemi můžete docílit slušného zisku.

Nyní přichází to nejdůležitější - ovládání vlaků. V pravém dolním rohu obrazovky se nachází panel, na kterém jsou schematicky znázorněny všechny vaše vlaky. Ukažte na některý z nich a objeví se menu ovládání vlaku. V dolní části je seznam zapsaných zastávek, ty mohou být nejvýše čtyři). Pokud ukážete na jméno zastávky, objeví se schematický náčrt trati vlaku. Zde je také možné získávat informace o jednotlivých zastávkách. Ve sloupci "Supplies" najdete co čeká na zastávce na odvoz. Ve sloupci "Demands" si pak zjistíte, co ve stanici potřebují (a za co tedy zaplatí). U každého druhu zboží zase nechybí údaj, o kolik vozů se jedná. Pokud chcete provést změny v sestavení vagónů (je možno pouze v zapsaných stanicích), ukažte u jména této stanice na řádku vagónků. Jednotlivé vozy jdou pak jednoduše připojovat, či odpojovat. Zvláštní



pozornost věnujte řádce označené PRIORITY. Občas se stane, že máte možnost převzít speciální zakázku (převoz něčeho někam). Výhodou je vysoká cílová prémie, která se však postupem času neúprosně snižuje. Proto je třeba vyhledat nejbližší vlak a zakázku mu určit coby prioritní. To znamená, že vlak poruší svůj jízdní grafikon, vyřídí nejprve prioritní zakázku (je třeba navolit nejdříve místo vyzvednutí zakázky a pak cílovou stanici) a vrátí se nazpět ke všední práci.

V horní části obrazovky je umístěno schematické zobrazení zvoleného vlaku. Jsou tu přesné informace o aktuálním nákladu a okamžité rychlosti soupravy. Na horní liště narazíte na důležitá menu. Jedno z nich slouží k určení způsobu jízdy vlaku. Je dobré si to pořádně vyzkoušet dřív, než začnete hrát "na ostro". Dále je zde možné soupravu modernizovat - nové, výkonnější stroje vám umožní další rozmach společnosti.

Ještě rada. Pozorně sledujte tisk, v něm se objevují důležité zprávy. Přehlédnutím byste se sami připravili o cenné zlaťáčky. I z této drobnosti je vidět, že hra učí všem správným vlastnostem úspěšného podnikatele. A protože je mimořádně přitažlivá, je to učení příjemné. Uvidíte, žáci, jak vám to přijde vhod při vstupu do praktického života. TAD

F-19 Stealth Fighter

Zatloukal
Jan Zelétal

Letecký simulátor F-19 Stealth Fighter je zatím tím nejlepším, co se vůbec kdy na osmibitové počítače vytvořilo. To, že hra má vysoké nároky na paměť i ovládání, je způsobeno přenosem z počítačů řady IBM PC. Přestože byla hra zkrácena jak to jen bylo možné, stejně má asi 200 KB, proto je také rozdělena na pět nahrávacích bloků, které se nahrávají za sebou.

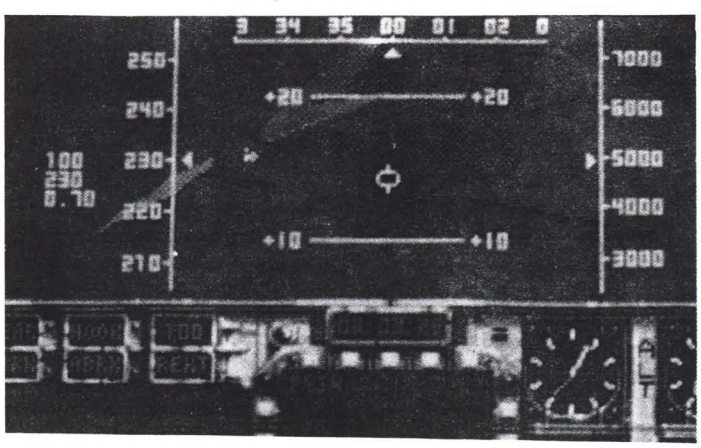
1. část: Po nahrání počítač vypíše na obrazovku "STOP THE TAPE" (zastav magnetofon). Po několika vteřinách se dočkáte pokračování. Počítač začne vypisovat údaje o letadle, špičkové "ef devatenáctce". Po dvou obrazovkách důležitých údajů se konečně (pokud to ještě nevíte) dozvíte název firmy, která má tento simulátor pro osmibity na svědomí. Je to firma MICROPROSE. Po chvíli, která trvá tak dlouho, že normální člověk skoro usne, na obrazovku konečně přiletí vaše letadlo i s nápisem "F-19". Stisknete-li nějaké tlačítko, bude program pokračovat. V opačném případě máte asi na dvě minuty volno. Program bude pak dále vyžadovat START THE TAPE.

2. část: Počítač teď chce vložit název letadla vykresleného v horní polovině obrazovky. V dolní půli je seznam jmen, ze kterého si můžete vybrat to správné. Ovládání je Q,A,O,P a ENTER. Pokud letadlo nezadáte správně (uděláte ERROR), budete trénovat lety v Lybii pod jménem ERASE ME. To se dá samozřejmě oblafnout. Až bude počítač požadovat zapnutí magnetofonu, tak stiskněte SPACE a po něm CONTINUE (klávesa C) a ENTER. Budete moci znovu hádat jméno. Postup lze opakovat i vícekrát (jednou se už přece trefit musíte). Úspěch je korunován nápisem "correct identification" v dolní části obrazovky.

3. část: Tady můžete zadat své jméno, zvolit si dráhu a charakter letu. Po této volbě (ovládání stejné) můžete navolit zbraně, se kterými chcete bojovat. Pozor! Každá zbraň má jiné účinky a dosah.

4. část: Objeví se runway a kontrolor vám popřeje šťastnou cestu. Teď je to jen a jen na vás. Nahoďte motory, dejte plný plyn a nezapomeňte odbrzdit. Po nebi se špatně jezdí, tak po vzletu nezapomeňte zasunout kolečka. Na hlavní cíl PRIME TARGET, vás navádí malý černý obdélníček nad kompasem. Při návratu k letišti jej přehoďte na navigaci na letiště, pokud to neudělátе, bude vás stále navádět na možná již zničený cíl. Takřka všechny cíle můžete zničit svými čtyřmi kanóny ráže 20 mm. A pozor na střelivo. Jednou dávkou totiž vystřelíte 25 granátů (zajímavé). Také je zbytečné střílet kanónem na vzdálenost větší než 2 km. Cíli nic neudělátе a zbytečně si vyplácáte kapsliky. Zaměřujete kroužkem, který se objeví po vysunutí kanónů.

5. část: Zhodnocení vaší mise. Dozvíte se jak jste byli úspěšní, zda jste získali vyznamenání a co si o vás říkají kamarádi u baru. Ty drby si zkuste přeložit. Někdy se snad zasmějete. Po všech údajích počítač požaduje nahrání třetí části a všechno začíná znovu s více body a později i s vyšší vojenskou hodností. Pokud si chcete uložit stav hry, tak je nahrání třetí části nezbytné. Potom můžete počítač s ledovým klidem anglického lorda vypnout nebo F-19 vymazat.



OVLÁDÁNÍ

CS - pauza
SS - katapultáž
X - přehazování módu obdélníčku (runway/cíl)
V - pohledy z letadla
N - zapnutí/vypnutí navigačního přístroje
M - identifikace letadla v dostřelu rakety
Z - změna radaru
SPACE - změna zaměřeného cíle
D - "návnada" pro nepřátel. rakety vzduch-vzduch
W - stav zbraní
E - nastartuje/vypne motor
R - ECM (proti raketám země-vzduch)
T - identifikace zaměř. cíle na zemi
Y - zasunutí výzbroje
I - fotoblesk
U - odjištění/zajištění zbraní
1-4 - volba zbraní
5 - vysunutí kanónu
6 a O - vlevo
7 a P - vpravo
8 a A - přitáhnout
9 a Q - potlačit
0 a ENTER - střelba
S - přehled poškození
F - klapky
G - podvozek
B - brzdy
J - snížení tahu motoru
K - zvýšení tahu motoru
L - změna mapy
H - zrychlení času

INDIKÁTORY PALUBNÍ DESKY

A - zrychlení času
WB - stav zbraní v letadle
LG - kola
FLP - klapky SB - brzdy
G - muška kanónu na HUD
B - zaměřovač bomb
M - zaměřovač raket
ECM - ECM zap/vyp
IRJ - fotoblesk zap/vyp
DCY - klamný cíl pro rakety vzduch-vzduch
E - identifikace nepřítele
W - soupis zbraní
S - stav letadla

Leisure Suit Larry II

úplný návod

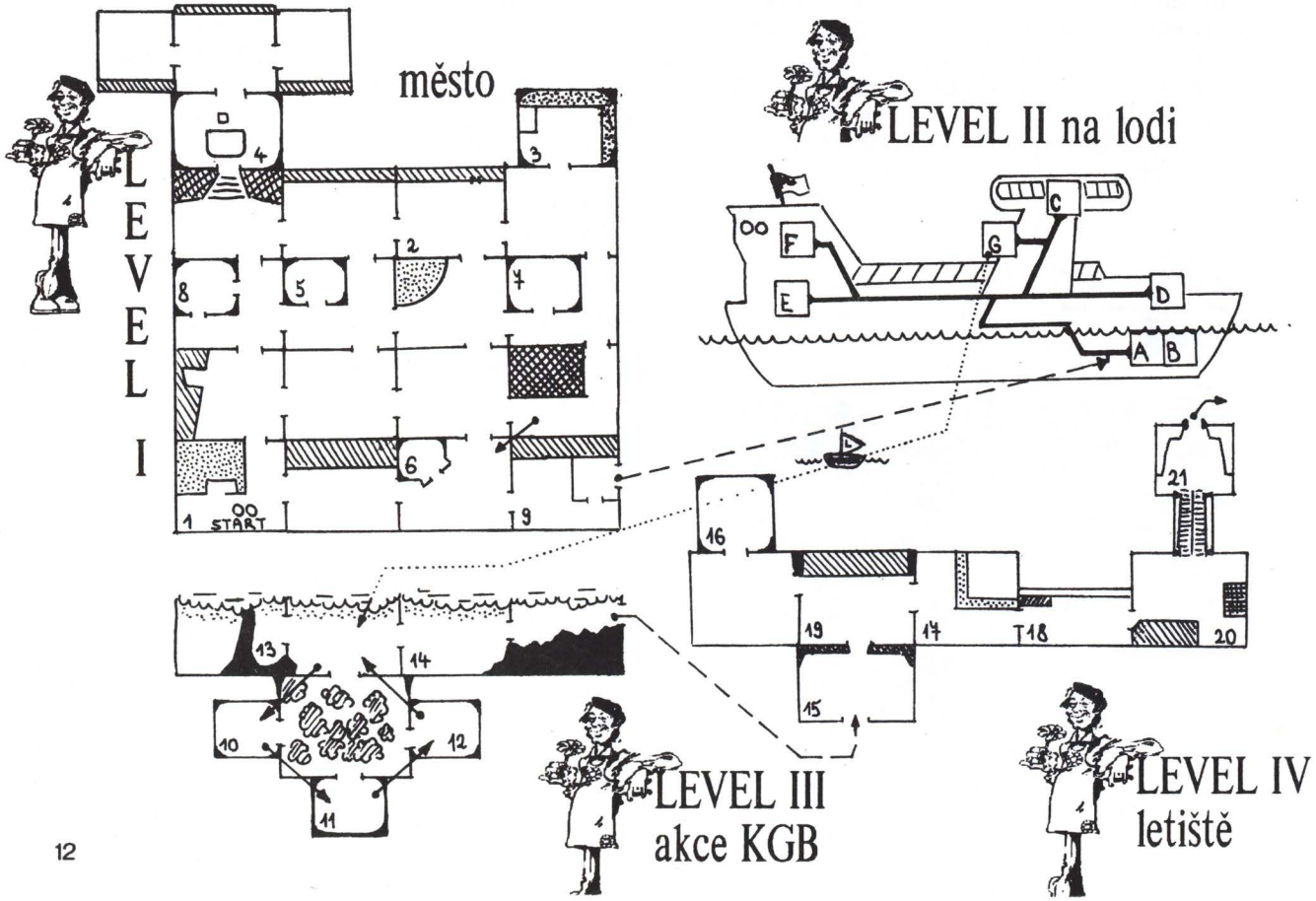
Na úvod bych rád pozdravil nejen všechny příznivce firmy Sierra, ale i milovníky adventure her vůbec. Mnozí se jistě pozastaví nad tím, proč Excalibur otiskuje návod na hru, kterou již většina z vás vyřešila. Tato hra by měla být jakýmsi zahájením série návodů k hrám Sierry, na které se postupně chystáme. Takže Sierra-fanoušci k počítačům! A jedeme...

Prásk a za Larrym se navždy zabouchly dveře bytu jeho milované divky...

Ocitl ses na ulici, uboze ustrojený, neoholený a bez peněz. Hned jdi do garáže, to je vždy poslední útočiště každého chlapa (Look garage), jistě tu najdeš nějaké drobné (Get bill). I s tou troškou penězˇ by se dalo zkusit štěstí, vsaď si do loterie. Jdi tedy do samoobsluhy "U Lotty" (prostor č. 3) a u sázkového přístroje si kup los (Buy ticket). Teď přijde malý podvůdek. Jdi do recepce (4) budovy TV, mimochodem po cestě se můžeš kouknout dírou v plotě (č. 2 Look hole) na krásné divky, a pokus se půvabnou mladou recepční přesvědčit o tom, že tvůj los vyhrál hlavní cenu (Talk to receptionist,Yes,Show ticket). Po této povedené akci - jistěže se musela povést, jsi přece mazaný Larry tě dívka odvede do předpokoje TV studia, že prý budeš ve vysílání. Posaď se (Sit down), hned si pro tě někdo ze studia přijde. Jdi s ním (Stand up) a prožiješ vzrušující chvilky, poté budeš opět vyveden do čekárny. Jen co se však stačíš posadit, přijde si pro tebe někdo jiný (Stand up) a nastane maličko zmatek. Krátce a dobře, nakonec se octneš před budovou televize s miliónem dolarů v kapse. A to ještě není všechno, vyhrál jsi totiž navíc zájezd do zámoří luxusní lodí s krásnou TV hvězdou. Bude třeba dát se rychle do pořádku, abyste vůbec stihli odjezd vaší lodi. Jdi před dům své bývalé milé a pořádně prohledej odpadkový koš (Search can, Search can, Take passport), najdeš svůj pas, ten je pro tebe teď nezbytný. Dále jdi do obchodu s oděvy (5), včř reklamě a kup si plavky (Read sign, Take swimsuit, Pay with million dollar bill). Vrať se do samoobsluhy (3) a kup si pití na cestu (Take soda) u automatu. Nezapomeň zaplatit! (Pay for soda). Teď je na řadě účes, jdi k holiči (6) a posaď se do křesla, budeš krásně ostříhán a ohólen. Na cestu jsi tedy připraven, jdi se však ještě podívat do prodejny hudebnin (8), co kdyby náhodou měli vozembouch, jímž bys uspával spolucestující na lodi. Jak jsi již asi zvyklý, přihodí se však něco nečekaného, prodavačka v obchodě si tě splete s nějakým agentem (Talk to girl) a dá ti moc podivný hudební nástroj. Situace se tím trochu zamotává, takže radčji rychle zmizni na loď (9), stačí jen ukázat uniformovanému muži jízdenku a pas (Show ticket Show passport).

Únik z lodi

V kabině (A) si obléknì plavky (Wear swimsuit) a už hurá k bazénku (D)! Skoč do vody a zkus plavat (Swim), potop se (Dive), vylov ztracenou podprsenku a vylez z vody (Take bikini, Climb up) u žebříku. Hloupí Larryové se mohou vrátit zpět do kabiny (A), ale my chytří se budeme opalovat na lehátku (Lie down). Přeživší hloupí, pokračujte takto: Ve své kabině se oblečte (Wear suit) a potajmu vlezte do pokoje sousedky (Open door, pokoj B). Tiše jí z nočního stolku ukradněte krabičku s manikýrou a vytraťte se (Open nightstand, Examine nightstand, Take kit, Close nightstand, Close door). V bazénu se vlasy namočí a o nč je třeba pečovat. Jdi k místnímu holiči (E) a opět se posaď. Lazebník, když vidí ty beznadějné vlasy, půjčí ti raději paruku. Kromě ní si řekni ještě o krém na opalování a o nůž (Take lotion, Take knife). A teď vrcholná akce: Jdi do kapitánovy kabiny (F) a opravdu opatrně, neviděn, stiskni tlačítko POPLACH



(Press switch). Rychle utikej k záchranným člunům na palubě (G) a skoč do loďky (Enter boat). Ještě dřív, než se ti parník ztratí z očí, namaž se krémem a nasaď si paruku (Use lotion, Wear wig).

Jak s KGB a na letišti

Probral ses jako ubohý trosečník na pobřeží, ale tenhle ostrov nevypadá úplně pustě, vždyť za hradbou tropického pralesa prosvítají bílé budovy. Jenom se k nim dostat! Vstup mezi stromy a po chvilce narazíš na restauraci, tam se ale nezdržuj a pokračuj v pouti lesem. Nyní se dostaneš k hotelu (11), zde ti bude přidělено apartmá, kde je potřeba vzít sirky a mýdlo (Take matches, Take soap). Potom znovu do džungle a dojdeš... jak jinak? ...k holiči (12). Nech si provést ženský sestřih a pralesem se vrať na pláž, jdi vlevo k útesu (13) a seber ztracenou podprsenku (Examine rocks, Take bikini). Nyní jdi opět do hotelu (2 x džungli), převlékni se do plavek (Wear bikini) a vycpi si ňadra mýdlem (Put the soap in the bikini top). Pak zpátky k holiči, nechat si oholit všecky chlupy a do džungle! Po cestě pralesem trhej květiny (Take flowers) a na pláži se dej doprava (14). Zde projdeš hlídkou KGB bez úhony, budou tě pokládat za ženu. Opatrně přejdi po útesu a na jeho konci se ustroj do obleku (Wear suit). Po úspěšné pouti po skalách dojdeš k velkému letišti. Před vchodem (15) jsou další dva mili homosexuálové od KGB, ty si nakloň květinami (Give flowers). Snad všecky Larryho cesty vedou k holiči (16), jdi tedy tam a nech Roselu, ať z tebe opět udělá mužského (Examine girl, Sit down). Ukaž svůj pas hlídači (17) a v místnosti za ním (18) vezmi tašku s bombou (kdo hledá, najde...). Bombou rozežeň frontu (19) a kup si letenku (Buy ticket). S ní popojdi do místnosti za taškami (20; cestou nezapomeň Show passport). U přístroje vpravo si kup padák (B. insurance) a u pultu toast, v němž je špendlík (Buy special, Search special, Get pin). Po eskalátoru se dostaneš do odbavovací místnosti, seber ze stolu leták (Look table, Take pamphlet) a ukaž letenku hlídce (Show ticket). Konečně nástup do letadla...

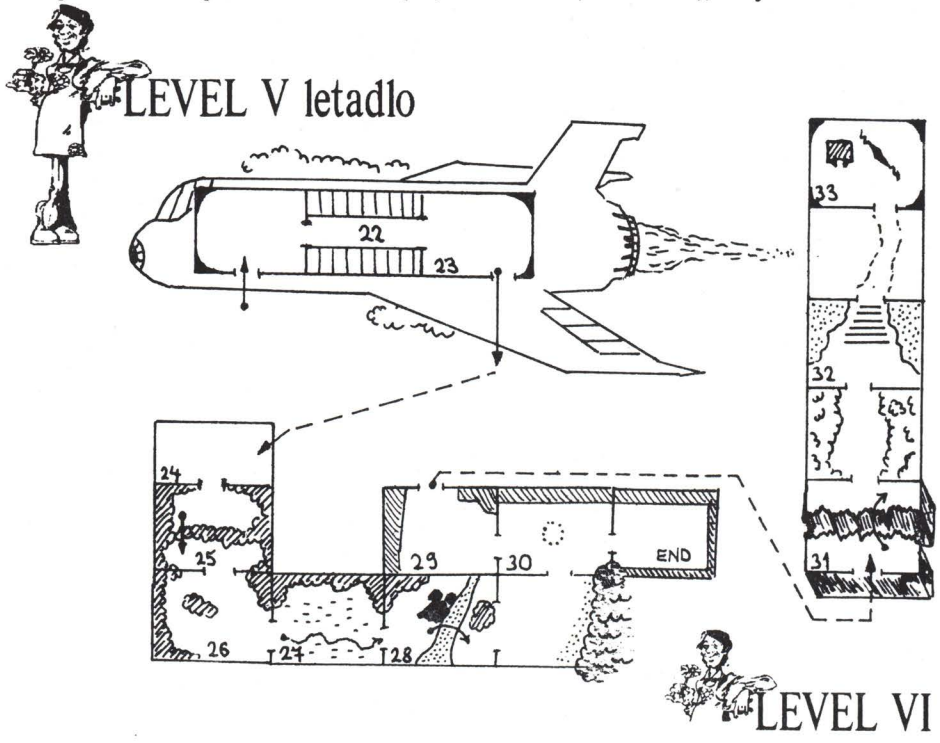
Letíme, padáme, džungli cestu hledáme

V letadle (22) se usaď a zabav souseda otravu letákem (Sit down, Give pamphlet to man). Zpoza sedadla vezmi tašku, vstaň (Take bag, Stand) a jdi doprava (23), navlékni si padák*) (Wear parachute), jdi ke dveřím vpravo dole a pomocí špendlíku je otevři (Use pin, Turn handle, Open door). Rychle použij padák (Open parachute) a v horní části pralesa (24) se odřízni z popruhů (Cut parachute). Až se probereš z pádu seber větvičku (25, Exam. floor, Take stick), prozkoumej keříky vlevo dole (Examine bush) a proplaz se pod nimi (Go under). Pak (ve 26) zneškodni anakondu větvičkou (Use stick) a u bažin (ve 27) jdi po stopách opice. Potok (28) přeskákej po liánách a jednu si na pravém břehu utrhni (Jump brench, Jump brench, Jump brench, Jump, Take vine). Dále vpravo čeká trochu odpočinku, překrásná dívenka ti vysvětlí, že její kmen je sužován zlým člověkem, který žije v sopce (!) na severu. Další instrukce obdržíš od domorodců ve vesnici, nakonec tě čeká poslední úkol, zdolat sopku a vyhnat padoucha. Jdi k ohništi (30), naber popel (Take ashes), dále k propasti (31), přeskoč ji pomocí liany (Use vine). Ledové schody (32) posyp popelem (Use ashes) a vystup až na vrchol hory (33). Nahoře vykonej tuto podivnou akci u díry vpravo: Stick the bag into the bottle, Burn the bag, Throw the bag. Teď už jenom do výtahu a fiiií...

Brzy nashledanou v Leisure Suit Larry III se těší

Andrew

*)Mladistvý únosce letadla ČSA, se asi inspiroval touto hrou - také požadoval padák. Vy ale pamatujte, že ve skutečnosti je téměř nemožné z běžného dopravního letadla vyskočit za letu.



STRIKE FORCE HARRIER ovládání pro ZX Spectrum

nahoru		L
dolu		P
kormidlo vlevo		J
kormidlo vpravo		K
směrovky vlevo		Z
směrovky vpravo		X
přidat plyn		I
ubrat plyn		O
zvedni trysky		E
nakloň trysky		D
brzdy		B
klapky		F
podvozek		S
výběr bomby		R
rakety		Y
kanon		U
radarové terče		C
světlice		H
střelba	CAPS SHIFT	
stav munice		Q
pozice		W
údaje o motoru		V
navigace		T
základna	AA	N
	AC	M
	BA	S.SHIFT
	BC	SPACE
pauza	A	
zvuk	S	

Hlášení na displeji:

too slow - letíš příliš pomalu
block xx - jsi nad blokem xx
chaff x - zbylo x falešných cílů
flares x - zbylo x světlic
enemy radar - jsi zachycen radarem
missile warning - letí na tebe raketa
target reguided - raketa zaměřena na cíl
high ground - jsi v malé výšce
collision predisted - narazíš
over GS - jsi nad základnou
select GS - vyber pozemní základnu
fortrac week - velká vzdálenost pro navigaci

Honza Z.

PYRAMIDA NEZNALOSTI O "POČÍTAČOVÝCH HRÁCH"

Nezastírám, že patřím mezi fanoušky počítačových her. Nebo přesněji, patřím mezi fanoušky časopisu počítačových her Excalibur a tak mne velice zaujalo, když jsem (nedávno) v ranním rozhlasovém přehledu českého tisku zaslechl, že o počítačových hrách rozsáhle píše Občanský (dnes již Český) deník. Okamžitě jsem pro něj vyrazil do nejbližšího kiosku s novinami. Rádio nelhalo, v deníku byl opravdu veliký článek o... "počítačových hrách".

Uvozovky jsou tu zcela na místě. Tohoto krycího jména bylo u nás použito k pojmenování rozsáhlého "podnikání s financemi", které slibuje zúčastněným velký zisk při nízkém poplatku za účast v akci. Dnes už jsou používány i jiné názvy, ale jedno je jisté: S počítačovými hrami o kterých čtete v Excaliburu nemají vůbec, ale vůbec nic společného.

Proč tedy o nich psát? Mladší kamarádi mne už několikrát přemlouvali, abych se také zúčastnil na podobné "hře". Nechápali, proč jsem vždycky odmítnul. Naposledy to byl invalidní Petr, který mi nadšeně vysvětloval, že až dostane vyplacenu slibovanou statisícovou částku, uloží si ji do banky na nejvyšší úrok a bude mít jisté přilepšení ke svému dosti nízkému důchodu.

Tohle rozhodlo. Uvažoval jsem, proč tak mnoho lidí podléhá kouzlu těchto akcí. Jistě, prémie za účast je mimořádně lákavá, ale přesto se tím všechno nevysvětluje. Vždyť se jich účastní i lidé, kteří nikdy nesázejí a hazard zásadně odmítají. Nejsem to já, kdo se mýlí a nepřipravuji se tím o možnost rychlého zbohatnutí?

Nejprve jsem zkusil jít na to od (matematického) lesa. Nabízí se mi zisk sto tisíc. Stačí jenom složit tisíc korun a zajistit dalších pět pokračovatelů. Ti budou mít stejný zájem jako já a zajistí si také každý svých pět následovníků. Po třech "kolech" mi organizátoři zašlou vytoužený obnos. Jednoduché. Jednoduché?

Dobře si prohlédněte tabulku:

1	**1**	**14.999.999**
5	**6**	**14.999.994**
25	**31**	**14.999.969**
125	**156**	**14.999.844**
625	**781**	**14.999.219**
3.125	**3.906**	**14.996.094**
15.625	**19.531**	**14.980.469**
78.125	**97.656**	**14.902.344**
390.625	**488.281**	**14.511.719**
1.953.125	**2.441.406**	**12.558.594**
9.765.625	**12.207.031**	**2.792.969**

V prvním sloupci je počet účastníků v každém kole. Ve druhém je počet všech lidí, kteří již svou tisícikorunu složili a třetí sloupec pro názornost uvádí, kolik ještě zbývá lidí v patnáctimiliónové ČSFR, ne zapojených dosud do "hry".

Teď už jen zbývá odhadnout, ve kterém kole dostávám nabídku ke "hře" přistoupit. Počítají li se účastníci na statisíce, pak nemám šanci. Na mne by přišla řada až kdyby se zapojili i obyvatelé okolních zemí, celá "hra" se sama zastaví, protože se už nenajde nikdo, kdo by se i jen teoreticky mohl stát pokračovatelem v dalším (...a dalším kole).

Organizátoři celé "pyramidální hry" jsou si tohoto nebezpečí dobře vědomi. Právě proto už nepožadují, tak jako první "průkopníci", aby si každý hledal svého pokračovatele. Dnes nabízejí pohodlí a počítač. Ten už sám má zajistit pokračování, přidělit každému jeho "následníky" a udržet jej ve hře. Výborný psychologický tah! Počítač zajistí, aby se "nefixlovalo", vždyť je to nestranný přístroj, nemůže nikomu nadržovat.

Tahle důvěra v počítač je dosud stále veliká. Jeden známý mi prozradil, že když mu při pokusu výsledky příliš nevycházely, postačilo, aby údaje vytiskl na počítačové tiskárně. Všechny pochybnosti rázem zmizely. Vy, čtenáři Excaliburu, již víte o počítačích své. Počítač je jen stroj, uskutečňující myšlenku a jsem si jist, že u "počítačové hry" je to pouze myšlenka na ohromné "prachy", které má "hra" přinést. Komu? Obávám se, že ne obyčejným, řadovým "hráčům", kteří program nesestavili, neviděli, ani nekontrolovali.

Následuje odbočení do další z oblastí, které jsme v minulosti tolik zanedbávali. Ekonomika a ekonomické znalosti, to nám dneska už nezní cize. Tak snad přetrpíte ještě i druhou tabulku:

1.000	0	0
6.000	0	0
31.000	0	0
156.000	100.000	56.000
781.000	500.000	281.000
3.906.000	2.500.000	1.406.000
19.531.000	12.500.000	7.531.000
97.656.000	62.500.000	35.156.000
		485.156.000
		????

Všichni se shodneme na tom, že peníze nejsou brambory a na poli nevyrostou. Tak odkud je seberou v "počítačové hře"? Vždyť, zhruba vzato, kolik do akce účastník vloží, tolik (někdy) dostane zpět. Ten fígl je právě ve slovíčku někdy. Podívejte se na druhou tabulku! První sloupec dostaneme, vynásobíme li počet všech účastníků (jejich vloženou) tisícikorunou. To jsou příjmy organizátorů. Ve druhém sloupci jsou jejich výdaje, výplaty prémií "hráčům". A ten třetí, nejdůležitější sloupec, to je to políčko, které rodí zlaťáčky. Je to pouhý rozdíl mezi příjmem a výdáním. Pozor! Vůbec si nemyslete, že tato celá částka připadne organizátorům, to nikoliv. Ale cožpak se nechtěl kamarád Petr spokojit jen s úroky? Jak vidíte na druhé tabulce, zajišťuje účast asi stotisíce "vkladatelů" t.zv. jistinu v docela přijatelné výši třicetipěti milónů korun. Tahle suma, uložená v bance na úrok 10% (a může být i vyšší), "urodí" za rok tři a půl milónu. A to teprve je sladká odměna pro organizátory "počítačové hry".

Povídání jsem sepsal, protože nemám rád, dělá li někdo ze mne hlupáka. Jenomže, řekněte sami, kolik lidí by poslalo své peníze na výzvu: Poskytněte nám bezúročnou půjčku, peníze vrátíme po roce, Zn. Čestné jednání? Organizováním "počítačové hry" docílíte zaručeně lepšího výsledku. A budete li si na víc počínat ještě tak jako hrdinové článku v Občanském deníku, pak si k miliónům z úroků přikradete ještě další. Řekněte mi, platí ještě heslo, že u nás o hlupáka nezavadíš, nebo už v "počítačových hrách" neplatí?

Joris

Šlehačka na dortě
Pravidelná anketa mezi účastníky je vylosován joystick

800
1. Tetris
2. Draconus
3. Elite

ZX Spectrum
1. R-Type
2. Myth
3. Robocop

C64
1. Turrican II
2. Turrican I
3. Last Ninja II

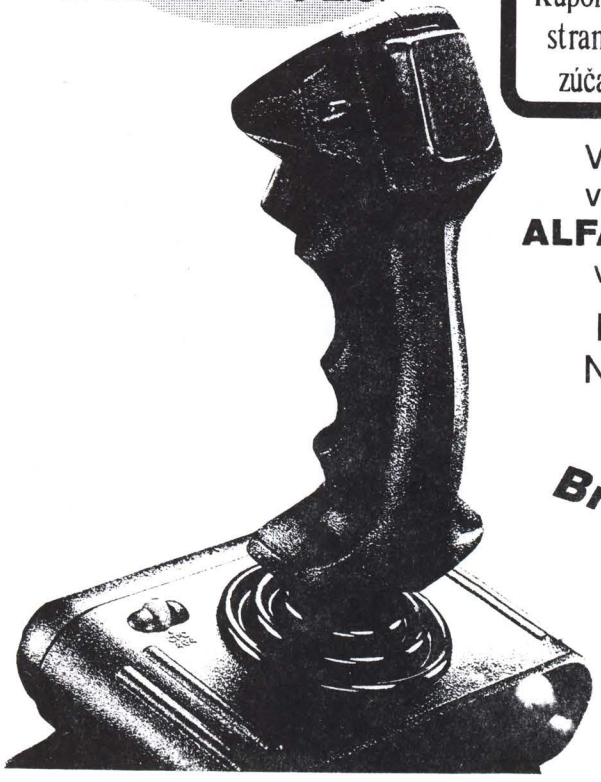
ST
1. Powermonger
2. Dungeon Master
3. Lotus Turbo E.C.

Amiga
1. Powermonger
2. Dungeon Master
3. Lotus Turbo E.C.

PC
1. Powermonger
2. Populous
3. Lemmings

1	**Powermonger** Bullfrog	Ex 3
2	**Dungeon Master** FTL	Ex 4
3	**Champions of Krynn** SSI	↑
4	**Lotus Turbo E.C.** Gremlin	Ex 1
5	**Mega-lo-Mania** Sensible Software	Ex 8 ↓
6	**Turrican II** Rainbow Arts	Ex 5 ↓
7	**Chaos Strikes Back** FTL	Ex 4 ↑
8	**Gods** Image Works	Ex 8 ✸
9	**Lemmings** DMA Psygnosis	Ex 2 ↓
10	**Myth** System 3	Ex 6 ↓

Kupón, který nalepíte na korespondenční lístek, najdete na předposlední straně. Nezapomeňte napsat, jaký počítač vlastníte a jestliže se chcete zúčastnit slosování, pak také čitelně napište úplnou zpáteční adresu!



Vánoční joystick věnovaný firmou **ALFA ELEKTRONIC** vyhrává čtenář

Petr Poláček
Němčičky 225

Jeho tip: TETRIS

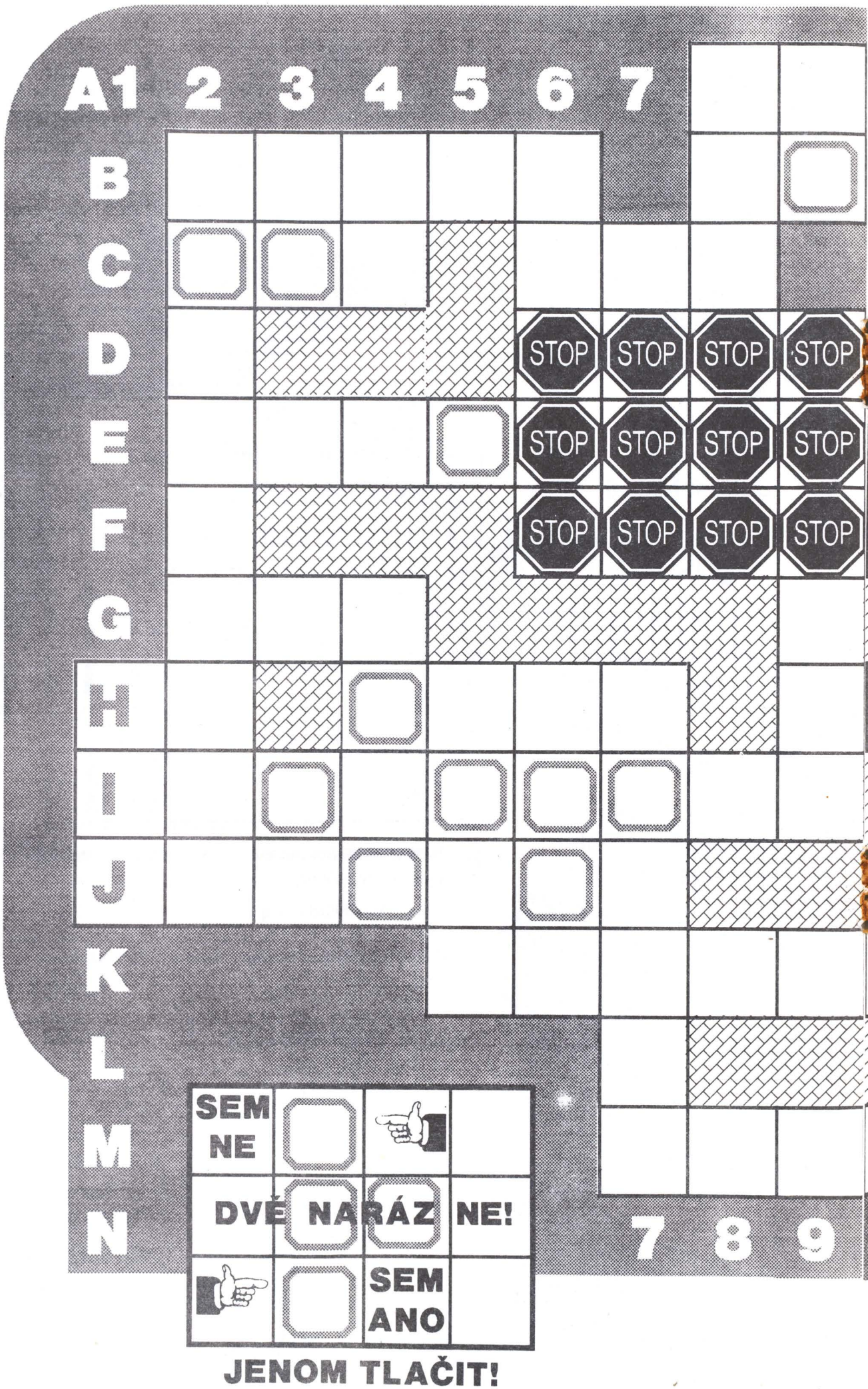
Bravo ALFA!

JOYSTICKY

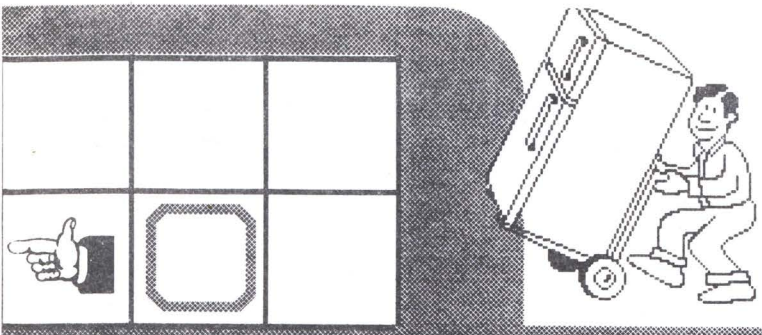
Quickjoy
2 tlačítka 6 kontaktů
robustní SV 119 Junior 169,- Kčs
pistolový SV 120 Junior-Stick 199,- Kčs
pilotní SV 122 Quickjoy II 269,- Kčs

zakoupíte v prodejně
ALFA ELECTRONIC
Na poříčí 10
110 00 Praha 1
☎(02) 232 65 03

Zboží zasíláme i poštou
prodej za hotové
i na fakturu



JENOM TLAČIT!

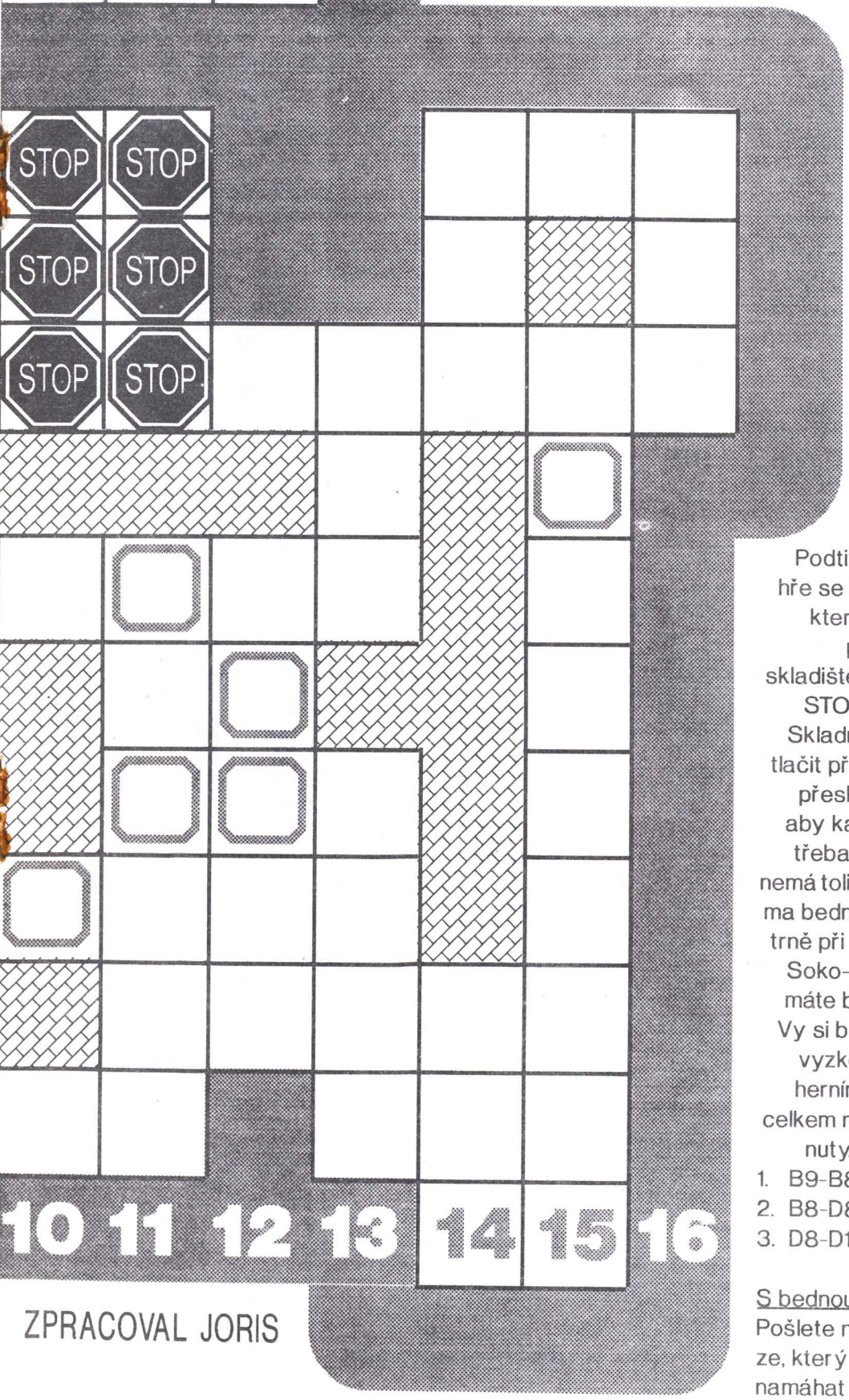


Soko - Ban

Kam s tou bednou, šéfe?

Spectrum Holobyte

LEVEL 14



Na Vánoce, dlouhý noce, říká se v jedné koledě. My jsme pro některý váš volný večer připravili úlohu, kterou jsme převzali ze hry Soko-Ban. Použili jsme verzi na PC a vybrali jsme level 14. Ty nižší byly trochu jednoduché a ty vyšší (hra jich má plných 99) zase příliš zdlouhavé a pro časopis složité.

Podtitulek naznačuje, že ve hře se mají všechny "bedny", které jsou na označených políčkách přemístit do skladiště na políčka označená STOP. Důležité upozornění: Skladník může bedny jenom tlačit před sebou a nemůže je přeskočit! Má dost energie, aby každou bednu protáhnul třeba celým skladištěm, ale nemá tolik síly, aby pohnul dvěma bednami naráz. Proto opatrně při konečném umísťování! Soko-Ban je logický rychlík, máte být do 20 minut hotovi. Vy si bez časového omezení vyzkoušejte na připojeném herním plánu, přes kolik polí celkem musí být bedny přesunuty. Doporučujeme zápis:

1. B9-B8 1 (pole)
2. B8-D8 2
3. D8-D11 3

6 (součet polí)

S bednou na D11 už nepohnete.

Pošlete nám svá řešení! Vítěze, který se dokázal nejmíň namáhat, odměníme knížkou.

ZPRACOVAL JORIS

REJSTŘÍK

8 Recenze a články 16 — **EXCALIBUR*1991** — **8 Návody a mapy 16**

A-10 Tank Killer	* E6	Mega-lo-Mania	* E8
Arcanoid	* E3	Millennium 2.2	* E1
Barbarian (Palace)	* E1/E7	Neuromoncer	* E4
Barbarian (Psyg.)	* E7	Nightshift	* E7
Barbarian II (Palace)	* E7	Obitus	* E4
BAT	* E4	Operation Wolf	* E1
Battle Command	* E8	Out Run	* E6
Battle Ships	* E2	Paradroid	* E8
Battle Squadron	* E3	Pinnball	* E3
Belegost	* E7	Pinnball Magic	* E3
Brat	* E7	Pipemania	* E3
Buck Rogers	* E7	Plotting	* E5
Budokan	* E3	Police Quest	* E1
Cadaver	* E5	Populous	* E5
Carrier Command	* E6	Powermonger	* E3
Castle Master	* E5	Predator	* E7
Chaos Strikes Back	* E4	Prince Of Persia	* E5
Colorado	* E4	R.G.B. Baseball I	* E7
Coloris	* E5	R.G.B. Baseball II	* E7
Commando	* E7	Railroad Tycoon	* E6
Corporation	* E4	Red Baron	* E6
Dam Busters	* E6	Red Heat	* E7
Damocles	* E4	Return To Eden	* E7
Deflektor	* E1	Running Man	* E7
Deuteros	* E7	Sekačka trávy	* E6
Dragon's Lair	* E5	Sentinel	* E0
Dungeon Master	* E4	Shadow Fire	* E7
E - Motion	* E1	Shadow Of The Beast	* E2
Elite	* E1	Shadow Of The Beast II	* E4
Elvira	* E5	Silent Service II	* E6
Enduro Racer	* E6	Sim City	* E6
Enigma Force	* E7	Space Quest	* E0
Escape From Colditz	* E5	Speedball I	* E7
Eye Of The Beholder	* E5	Speedball II	* E7
F-15 Strike Eagle II	* E8	Starquake	* E2
F-16 Combat Pilot	* E6	Stunt Car Racer	* E6
F-19 Stealth Fighter	* E2	Super Cars	* E1
F-29 Retaliator	* E6	Supercars II	* E7
F/A-18 Interceptor	* E6	Team Suzuki	* E6
Falcon	* E6	Test Drive I	* E6
Falcon - Mis. Disk I	* E6	Test Drive II	* E6
Falcon - Mis. Disk II	* E6	Test Drive III	* E6
Fighter Bomber	* E6	The Secret of Mnk. Island	* E7
Flood	* E3	Tomahawk	* E6
Full Throttle	* E3	Total Recall	* E7
Gods	*E8	Tower Of Babel	* E2
Gold Of The Aztecs The	* E1	Toyota Celica	* E6
Golden Axe	* E7	Turrican I	* E5
Great Courts I	* E7	Turrican II	* E5
Great Courts II	* E7	Tusker	* E1
Great Escape The	* E5	Twin World	* E1
Gunship	* E6	War In Middle Earth	* E7
Hardball	* E2	Warlords	* E8
Harley Davidson	* E3	Way Of Exploding Fist	* E3
Heroquest	* E8	Wings	* E3
Hundra	* E3	Winter Games	* E2
Indiana Jones I	* E7	Worm In Paradise	* E7
Indiana Jones II	* E7	Xenomorph	* E4
Indiana Jones III	* E7	Xenon II	* E2
Invaders	* E0	3D Construction Kit	* E6
Jet Flight	* E6	——— * ———	
Jumping Jack'son	* E2	Experiment (Sci-fi)	* E4
Kayleth	* E7	Fuxof -(F.Fuka)	* E4
Kick Off II	* E7	Game Over (Sci-fi)	* E1
Klax	* E2	Logické rychlíky	* E2/3
Knight Lore	* E5	Nesmysl na niti	* E6
Lemmings	* E2	Osm kontra šestnáct	* E3
LHX Attack Chopper	* E6	Populous - s autorem	
Locomotion	* E3	P. Molyneuxem	* E7
Lombard Rally	* E6	Pozor, životu nebezpečno	* E7
Loom	* E5	Pyramida neznalosti o	
Lord Of The Ring	* E7	"počítačových hrách"	* E8
Lost Patrol The	* E2	Sierra On Line - seriál	* E3, 4,
Lotus Esprit Turbo Chall.	* E1	5, 6, 7	
Maniac Mansion	* E1	Škatule, škatuličky, škat...	* E7
Manic Miner	* E3	Vždyť létat je tak snadné	* E6

		AMIGA	Commodore C-64	PC - MS DOS	ATARI ST	ATARI XE/XL	ZX Spect./Didaktik
A - 10 Tank Killer	E7	■	■	■	⅄		
Barbarian (Master/Psyg.)	E4	■	■		⅄	⅄	■
Cadaver	E7, E8	■			⅄		
Chaos Strikes Back	E6	■			⅄		
Colony	E2		■				■
Dam Busters	E7		■			⅄	■
Damocles	E5	■	■	■	⅄	⅄	■
Dark Side	E6	■	■	■	⅄	⅄	■
Dizzy I	E5		■			⅄	■
Dungeon Master	E4	■		■	⅄		
Elvira	E7	■	■	■	⅄		
Equinox	E5	■	■	■	⅄	⅄	■
F-19 Stealth Fighter	E2	■		■	⅄		
F-19 Stealth Fighter	E2						■
F-29 Retaliator - mise	E1, E2	■		■	⅄		
Falcon - ovládání	E7	■		■	⅄		
Fighter Bomber	E7	■	■	■	⅄	⅄	■
Fued	E6		■				■
Future Wars	E4	■		■	⅄		
Great Escape The	E5		■			⅄	■
Hero's Quest	E4	■		■	⅄		
Hundra	E3		■			⅄	■
Jet Story	E3						■
Maniac Mansion	E2	■	■	■	⅄		
Operation Stealth	E2, E3	■		■	⅄		
Powermonger	E3, E5, E8	■		■	⅄		
Pyjamarama	E1		■			⅄	■
Saboteur	E6		■			⅄	■
Shadow Fire	E7					⅄	■
Shadow Of The Beast	E4	■		■	⅄		
Shadow Of The Beast	E2	■	■	■	⅄	⅄	■
Space Quest	E1	■		■	⅄		
Space Quest III	E5	■		■	⅄		
Speedball II	E6	■		■	⅄		
Super Cars	E7	■	■	■	⅄	⅄	■
Supremacy	E3	■			⅄		
Three Weeks In Paradise	E3		■			⅄	■
Total Recall	E7	■	■	■	⅄	⅄	■
Tusker	E3	■	■	■	⅄	⅄	■
War In Middle Earth	E7	■	■	■	⅄	⅄	■
Xenomorph	E5	■	■	■	⅄		
Yie Ar Kung-Fu	E5		■			⅄	■
Poke Atari	E6					⅄	
Poke Sharp	E6						
Poke ZX	E1, E3, E5, E6						■
Tipy & Triky	E1, 2, 3, 4, 5, 6	■	■			⅄	■

Potřebujete některá starší čísla? Obraťte se na naši distribuci (objednávací kupón vystřihněte vzadu) nebo na počítačovou prodejnu v Martinské ulici Praha 1

Powermonger? Powermonger!

Powermonger je strategická hra, která (zejména podle počtu anketních hlasů) si získala srdce nejednoho herního nadšence. V Excaliburu č.3 jste našli první popis ovládání a v pátém čísle základní strategii. Tajemný LORD SEMTEX nám zaslal tipy do hry, které v žádném manuálu nenajdete. Takže do třetice je tu Powermonger ...

Problémy s jídlem

Při dobývání nových světů bývá největší nouze o jídlo. Nejjednodušší je útok na ovci. Co ale dělat v případě, že na ostrově žádné ovce nejsou nebo jsou příliš daleko? Pokud máte alespoň pět lodí, pak nezoufejte. Něco potravin lze získat i rybolovem. Naverbujte jen tolik lidí, kolik máte plavidel a vypravte se s nimi do nějaké vhodné zátoky (obyčejně je někde v okolí Fish Hut neboli rybárna a často už tam několik vesničanů rybaří). Když dorazíte na místo, zvolte ikonu útoku směrem přímo pod sebe. Vaše jednotka se rozptýlí po vodě a vám budou vzrůstat zásoby jídla. Vydatnost loviště závisí nejen na zvoleném místě, ale také i na roční době. V některých světech, bohužel, ryby lovit nelze, stejně jako někdy nenajdete ani jedinou ovci.

Urychlení akce

Výroba ve vesnicích je jedním z důležitých strategických úkolů. Pokud na rychlosti produkce nezáleží, je vše v pořádku. Jakmile však rychle potřebujete vyrábět například čluny (nejčastěji na stupeň "jeden meč") a dochází vám jídlo, nebo se obáváte nepřátelského útoku, nastanou problémy. Tu je finta: Začněte vyrábět čluny na stupeň jedna a ihned potom, co vás lid poslechne, změňte účinnost na trojku. Místo toho, aby se začal vyrábět katapult, dál produkujete čluny, ale třikrát rychleji. Rychlost výroby, a ostatně i přesunu, závisí i na únavě vašich jednotek. Tu zjistíte tím, že použijete tzv. informační ikonu a ukážete na jednoho ze svých lidí. Objeví se text typu: ...He is Fit... Zjistíte odkud človíček pochází, jaké je jeho jméno a zaměstnání v civilu, ale hlavně v jaké je kondici. Ta u armády poklesne po tuhém boji nebo třeba po dlouhém zimním pochodu. Pak je nejlepší trochu počkat až přestane sněžit, nebo až se zregenerují síly.

Špionáž

Jakmile získáte dalšího kapitána a nemáte pro něj práci, pošlete ho na výzvědy (ikona Oko a ukázat kam). Kapitán rozpustí všechny své vojáky, převlékne se do cizí uniformy a vyrazí. Po příchodu do osady se zapojí do normální práce, ale přitom vás stále informuje o všech pohybech nepřítele. Na mapě začnou kromě bílých teček (vaši lidé) blikat i modré, červené nebo žluté body. Teď už se nemusíte bát náhlého přepadu vaší osady. Pokud svému vyzvědači zadáte jiný úkol, pak odhodí svůj převlek a je velice pravděpodobné, že ho rozzlobení starousedlíci zavraždí. Proto je třeba špiona stahovat tehdy, když se nachází mimo ves.

Mezi dvěma kameny

V některých světech je taková přesila nepřátel, že ani při nejlepší snaze nemáte šanci přežít, natož vyhrát. Najdete je hlavně u dolního okraje mapy. Máte v nich osmnáct lidí, kteří nic nenesou a mají málo jídla. Váš hrad stojí často mezi dvěma říšemi, které mají alespoň po desítce měst a jsou velice agresivní. Veškeré žádosti o příměří obě odmítají a mají zájem jen o váš strategicky umístěný hrad. Rozlučte se s vidinou klidného stáří v rodovém sídle a vydejte ho v plen nepříteli. Vaší jedinou záchranou je partyzánská válka. Začněte dobývat uprázdněné vesnice. Pokud přijde silnější nepřítel, klidně mu osadu vydejte bez boje, ale nenechte mu žádné jídlo, ani obyvatelstvo. Jakmile zmizí z dohledu, dobývejte další vesnice. Váš nepřítel by měl zatím bojovat s druhým gigantem a to se samozřejmě neobejde bez ztrát na lidském materiálu. Pokud je některý z jeho kapitánů zabit, nebo zahnán, vrací se žoldnéř do své rodné vísky. Tam ale najde vaši vládu. Protože mu nic jiného nezbývá, bez boje přestoupí na vaší stranu. Tak nějakou dobu jen sbírejte vojáky po opuštěných vesnicích a obcházejte bývalá bojiště v honbě za zbraněmi padlých. Přitom lehce získáte potraviny, protože počítačoví bojovníci nejsou tak inteligentní, aby sbírali kupy jídla nebo zbraní. Po takové dotaci je jednoduché počkat si někde "za bukem" na vhodnou chvíli a dorazit zbylého vůdce. Nesmíte však čekat dlouho, aby se cizák nespojil se zbytky svých armád. Pak by vznikla nová nepřátelská armáda a proti ní by vám pomohl jedině intervenční sbor OSN!

Dva mrňousi a obr

Může se stát, že vy a např. Jane III. máte po jedné jednotce a naproti tomu Jos XVIII. vlastní gigantickou říši. Pak je jediným řešením spojenectví. Navštivte slabšího z obou soupeřů a požádejte ho o příměří. Pravděpodobně ze strachu před silným sousedem je uzavře. Jakmile bude mít jen trochu vhodné podmínky, tak vás napadne (příměří jsou tu přeci od toho, aby se porušovala). To vás zatím ale nemusí trápit. Teď společně vytáhněte proti obří říši, nebo ještě lépe - nechte spojence útočit a dorážejte jen na vůdce nepřátel.

Vodní obrana

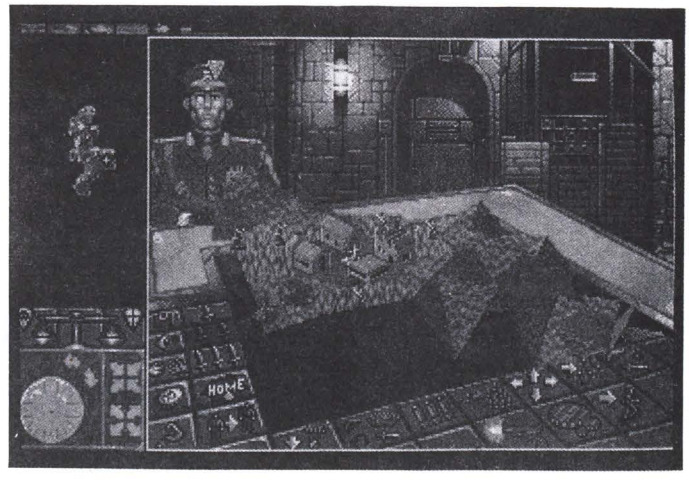
Tento způsob boje je zvlášť vhodný, pokud proti vám stojí velká přesila, která nemá ani čluny, ani dalekonosné zbraně. Potřebujete mít pro všechny muže lodě a co nejvíce luků. Vyprovokujte nepřítele k útoku (boj a odchod) a ustupte na jezero nebo na moře. Kdo zůstane na souši, je ztracen. Proto spěchejte! Kus od břehu se zastavte a zaútočte na své pronásledovatele. Rozprášíte je snadno dalekonosnou střelbou ze svých luků, protože se k vám nemohou přiblížit.

Útok a útěk

Používá se, jsou-li vaše i nepřítelovy síly zhruba vyrovnány, ale protivník má převahu lučišníků. Při přímém útoku by se vaše jednotka srazila se slabčji ozbrojenou částí nepřátel a než by se probila k vůdci, pokosí ji lučištníci. Pokud nemáte dělo, katapult nebo alespoň stejně luků, pak počkejte, až se nepřítel dostane do osady v blízkosti kopce, dobude ji a usadí se v ní. Pak na něho zaútočte a ihned prchejte. Nepřítel vás začne pronásledovat, ale všichni jeho lučištníci zůstanou na místě. Rychle se dostaňte z dostřelu. Luky nestřílí za roh. Uhněte za (ňa) kopec a poražte cizáky bez luků. Pak se lze nepozorovaně přiblížit z druhé strany k vesnici a zbylé střelce odrovnat.

Sepsal Lord SEMTEX

Nový datový disk Powermonger je už na světě! Má název "World War I" a do hlavního programu se nahrává pomocí příkazu "Load data disk". Koho tedy už omrzeli středověcí bojovníci, může se spojenci vytáhnout do boje. Pozor, tady se nehraje o jídlo, ale o pohonné hmoty!



Dizzy II

A máme ho tu zas - roztomilé bílé vejce, někdy až bláznivě čilé, až se z toho hlava zatočí (anglicky Dizzy). Předpokládám, že už máte první díl za sebou. Jestiže ne, doporučuji vám si ho podle návodu v Ex. č. 5 dohrát, abyste měli na co navazovat. Stejně jako u dílu prvního jsem připravil kompletní návod s mapou. Fantasy Jak šlo vejce na vandr tedy začíná.

V předešlé hře Dizzy skoncoval s černým kouzelníkem, který ohrožoval jeho rodný kraj. V tomto pokračování zastihneme neposedné vajíčko na jakémsi ostrůvku v Tichém oceánč. Loď, na niž se Dizzy plavil ztroskotala a on se stal zajatcem ostrova, na který ho vlny donesly. Ostrov naštěstí není zcela neobydlený, bydlí tu farmář samotář - vaše jediná naděje na návrat. Cílem hry je posbírat 30 penízků zakutálených po ostrově a získat za ně od farmáře motorovou loďku. Proto jdeme na to, dřív než nás jižní sluníčko uvaří na měkko.

PRVNÍ KROKY

Hru začínáte na mořském břehu nedaleko od místa, kde ztroskotala vaše loď. Popojděte o obrazovku doleva, seberte prázdnou truhlu (Empty chest-2) a přistavte ji ke skále. Hop nahoru a doleva. Vyskákejte do levého horního rohu velikého stromu a seberte potápěčské potřeby (Rubber Snorkel-3). V místnosti vpravo odkopněte nenápadný kamínek - otevře se vám cesta do pravé horní části stromu. Jděte tam pro kameru (Small video camera-4) a pak upalujte na startovní pláž. Skočte do moře a u potopeného vraku nešťastné lodi seberte rýč (Salt water spade-5). Vraťte se na břeh a seřaďte si věci v pořadí shora: Snorkel, Camera, Spade. Znova skočte do vody a plavte o jednu obrazovku dále za vrakem. Zde podkopejte rýčem kámen a na bublině vyjeďte nahoru na pravý břeh. Jděte doprava k farmářovi a věnujte mu kameru. Uděláte mu tím takovou radost, že vám daruje loďku (Dehydrated boat-6). Loďku spusťte z mola na pravém konci mapy. To by bylo, teď je třeba sehnat ještě motor, do něj benzín a od zapalování klíčky.

SMUTNÁ MÍSTA

Vlevo od farmářova domku seberte bibli (Old holy bible-7) a další dvě obrazovky vlevo vezměte sekeru (Woodcutters axe-8). Nyní na most vlevo od startu a položte sekeru. V mostě se objeví otvor. Než skočíte dolů, seřaďte si věci v pořadí shora: volné místo, Bible, Snorkel. Skočte do otvoru a objevíte se v zatopené prostoře. Plavte vpravo a vezměte si poklad (Cursed treasure-9). Nyní plavte na levý konec jeskyně a odtud po plošinkách vyskákejte na denní světlo. Znovu na velký strom, tentokrát pro ostrý Sharp glass sword (10 - meč). Poklad doneste farmářovi, od něj dostanete motor, který také jděte spustit z mola. Zároveň poblíž mola seberte zlatý klíč (Large golden key -11) a jděte k hrobu, který leží na ostrově v levé části. Na hrob položte meč, ten udělá dírku a vy sestupte do vzniklého otvoru. Jděte dvakrát vpravo a klíčem si odemkněte vchod do hrobky pod jeskyní. Uvnitř najdete...vy zíráte, my zíráme...mikrovlnnou troubu (Microwave owen-12).

KONEČNĚ NA SVOBODĚ!

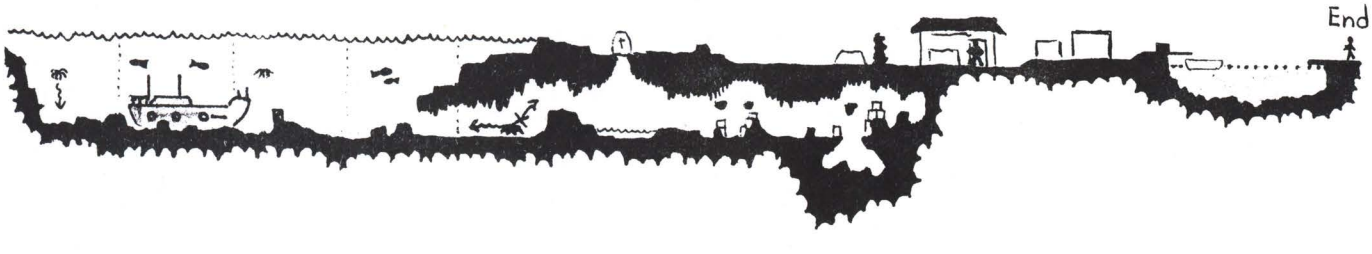
Troubu doneste farmářovi a benzín, který od něj získáte vhoďte z mola do loďky. Vraťte se do hrobu, který jste mečem otevřeli a dejte se doleva. Ze skalky nad vodou seberte dynamit (Infrared detonator-13) a pokračujte doleva. Minete vrak lodi, most i strom, až vstoupíte do zasypaného dolu. Nyní položte dynamit vpravo od menší skalky a zával odstřelte. Získáte tak pytel penčz (Bag of gold coins-14), za který vám zištný zeměděłec poskytne poslední věc nutnou k použití loďky - kličky od zapalování. Teď již zbývá jen posbírat 30 minci. Pozor, několik jich je poschovávaných za různými předměty, jiné zase dostanete zpět od farmáře, přinesete-li mu některé nasbírané bylinky či jiné užitečné věci. Není to nic těžkého, kdo hledá ten najde.

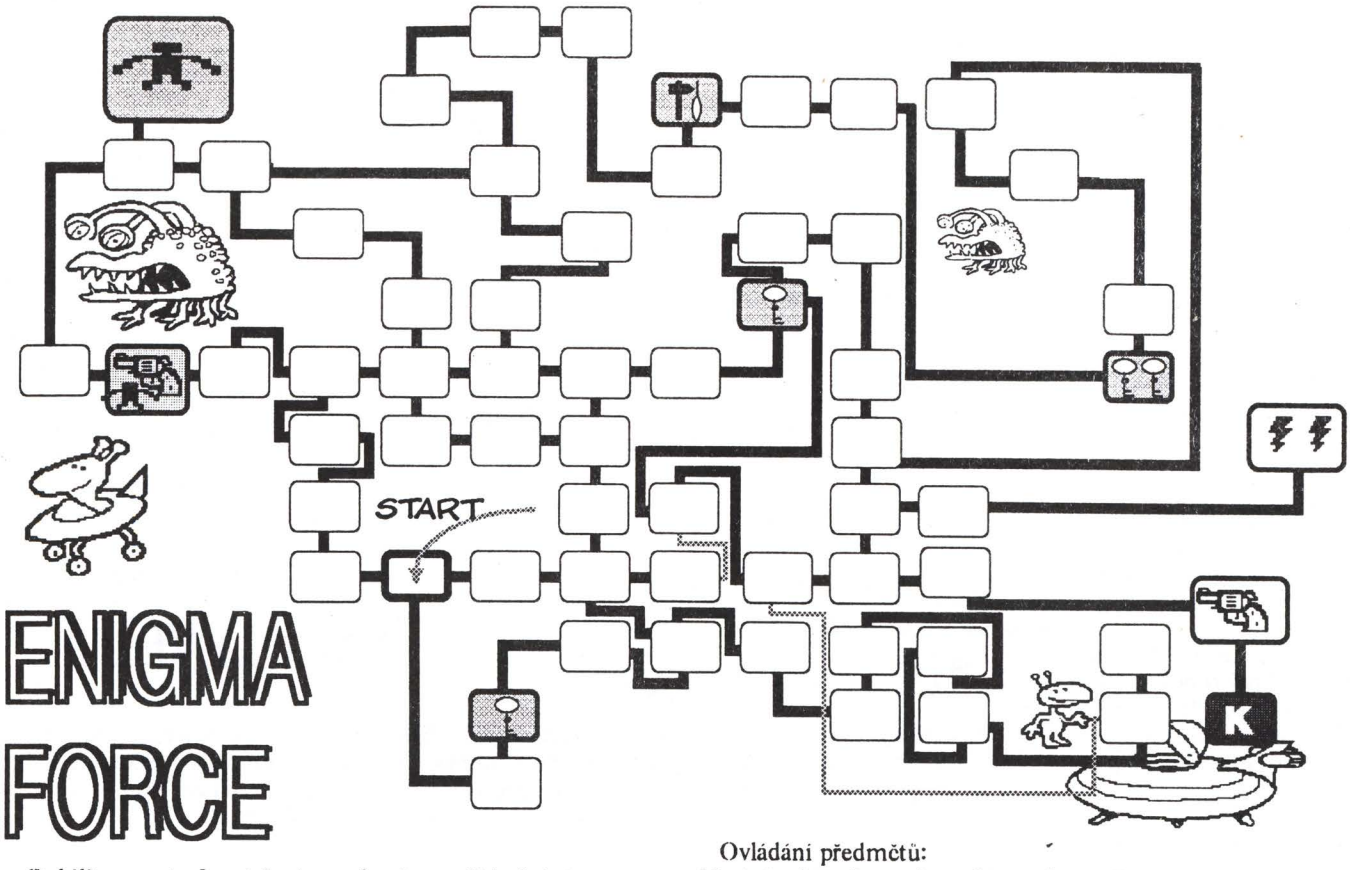
Ahoj **ANDREW.**

KLÍČ KE HRÁM

Všechna čísla Excaliburu v prodejně

GM *electronic*
Sokolovská 21
Praha-Karlín
Metro B a C
Stanice FLORENC





ENIGMA FORCE

Stabilita a mír Impéria jsou ohroženy vládychtivým generálem Zoffem, který se otevřeně vzbouřil proti Imperátorovi. Odstraněním této hrozby byla povčřena speciální jednotka Enigma, jejímiž členy jsou nejschopnější agenti Impéria, vybavení nejlepší možnou technikou. Úderné skupině se podařilo proniknout do Zoffova sídla, avšak generál uprchl (to byl obsah předcházejícího dílu SHADOW FIRE).

Enigma, oslabená o dva členy, pokračuje v pátrání po Zoffovi. Zrádný generál je nakonec objeven v tajné pevnosti na planetě Hetera. Před začátkem akce skupina obdrží z centrály velice důležitou zprávu - Insektoidi, část posádky pevnosti, přešli zpět na stranu Impéria. Toho bude možné využít.

Členové Enigma Force:

Zark Manter
Původ: člověk
Věk: 39 let
Funkce: velitel jednotky
Osobní údaje:
původem legionář, odborník na zbraně - expert na vedení skupinové války.

Syylk
Původ: Insektoid
Věk: neznámý
Funkce: zástupce velitele
Osobní údaje:
původem legionář, velmi odvážný, patologicky nenávidí Zoffa za okupaci rodné planety - odpovědný, velmi inteligentní, psychicky silný.

Severina Maris
Původ: člověk
Věk: 23 let
Funkce: specialistka-technička
Osobní údaje:
přišla z cely smrti planety Kerolth - nelitostná, tvrdohlavá - zkušená technička -výborná střelkyně - nesnáší však bílou barvu.

Maul
Původ: robot
Věk: vyroben 30. 7. 2112
Funkce: bojový robot
Osobní údaje:
hmotnost 185 kg - výška 126 cm - antigravitační pohon - je vybaven silným bojovým laserem.

Ovládání předmětů:
Umístěte křížek na obrázek a stiskněte Enter (Fire).
Pick Up: Zvedání předmětů.
Drop: Položení předmětu.
Activate: Užití předmětu. Po Enter (Fire) a označte ještě vybraný předmět.
Weapon: Slouží k výměně a aktivaci zbraní.
Oops: Zruší všechny zadané činnosti.

Předměty:
Keycard: Magnetická karta, sloužící k otevírání dveří. Barva karty musí souhlasit s barvou místnosti.
Zoffcard: Osobní karta generála Zoffa, umožňující přístup do počítačového sálu.
Ryba: Potraviny. Doplní energii na maximum.
Nářadí: Pouze Severina je umí použít. Dokáže s ním otevřít jakékoliv dveře (pokud v místnosti není žádný nepřítel).
Granát: Účinky jsou vám asi dost jasné.
Paralyzer: Středně silná zbraň vhodná na kratší vzdálenosti.
Laser: Zbraň, silnější než paralyzer.

Přibližný postup plnění úkolu Enigmy:

Nejprve musíte najít Keycard; Vyšlete Syylka dolů, odtud nahoru, seberte klíč a vraťte se zpět na start. Teď pošlete Syylka do zbrojnice Insektoidů (nalezeným klíčem je třeba otevřít jedny dveře). Pouze Syylk se totiž může domluvit s Insektoidy. Poté, co proběhne rozmluva mezi Syylkem a jedním z Insektoidů (vypadají podobně jako Syylk, ale jsou tmavší), Insektoidi na vás přestanou útočit a budou vám pomáhat. Nyní převeďte zbylou část skupiny do zbrojnice a pořádně se vybavte. S celou skupinou se vydejte do místnosti s nářadím. Nářadí dejte Severině. Nyní vás čeká nejtěžší úkol celé mise - najít generála Zoffa. Vyšlete tedy Syylka nebo Severinu, ozbrojené granáty a laserem (jsou to nejlepší střelci). Zoffa můžete zastřelit, je to ale obtížné a trvá to dlouho. Lepší je hodit do místnosti, ve které se Zoff nachází, granát. Byla-li akce úspěšná, vezměte z místa generálovy smrti Zoffcard. Vraťte se zpět ke skupině a jděte ke zbrojnici vzbouřenců. Pomocí nářadí a Zoffcard se nakonec dostanete do počítačového sálu, kde hra končí.

TAD

CADAVER

Andrew

Zaručeně odpastěno vlastním odpasťovačem!

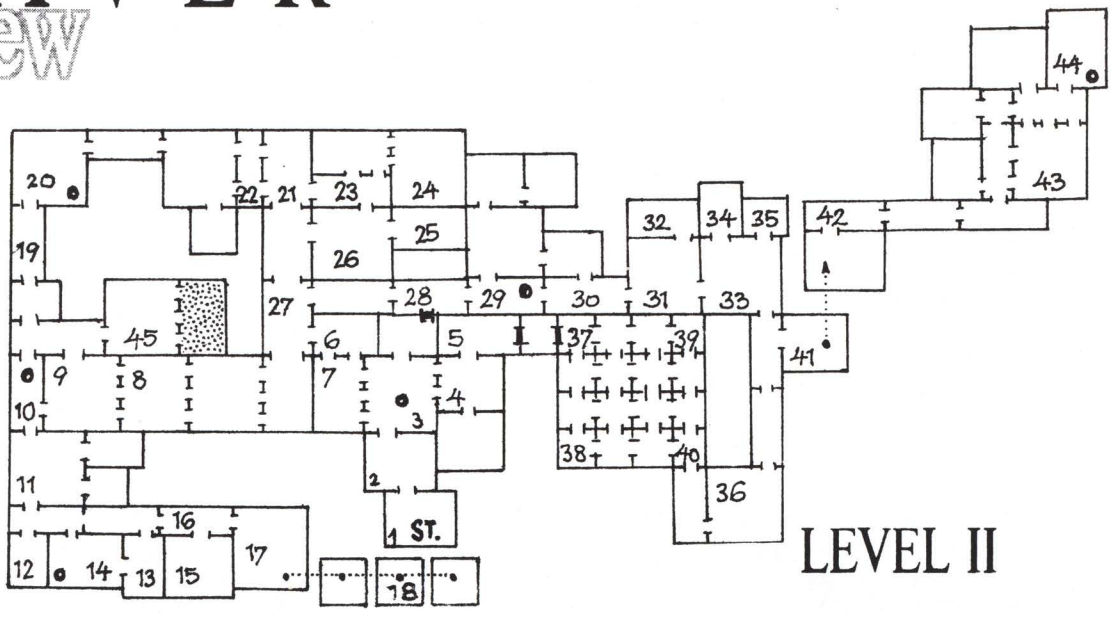
Pokračování z minulého čísla, dokončení bude následovat.

ÚROVEŇ 2
Úkolem v tomto patře je najít 5 Teleportačních kamenů (dále již jen Tel.) a spasit tak neklidné duše padlých bojovníků.

Sklepení* Ze startu S (2 - Warriors shrine) otevři bedny a seb. různá bojová kouzla. S, V (4 - Religary) seb. ze země Axelovy ostatky, vlož je do urny na podstavci, urnu seb. a skoč na lebku nad podstavcem, S (5 - Secret room) přehoď páku, J, Z (3 - Inner chapel) seb. z podstavce 1. Tel., přenese tě do (6 - Ante room).

* Přehoď páky v pořadí zleva: 1, 3, 2, 1 a stiskni tlačít. na zdi, J (7 - Outer chapel) seb. minci, S, Z, J, Z, Z (8 - Feasting hall). Opatrně seb. uspávací kouzlo Sleep a minci, Z (9) jdi zezadu k trůnu, proz. ho, stiskni tlačítko, dále stiskni tlačítko na zdi a můžeš si počíst...

* Z (10 - Back passage) přehoď páku, zpět V, S, nahoru, J (10) přeskoč díru a seb. klíč. Spadni k bedně, otevři ji a seb. 2. Tel. S, dolů, S, Z, S, S, S - levé dveře (12 - Cooks room) seb. létající pánev a z bedny seb. klíč, S, V, uspi oko kouzlem Sleep, S (13 - Boys room) přistav bednu pod hlavu na zdi a hlavu stiskni , Z (14 - Maids room).
* Stiskni tlačítko, otevři bednu, vezmi 3. Tel. (15 - Cellar) shoď všechny lahve na zem, seb. klíč a peníze, S (16- Cooks passage) odemkni zámek. V (17-Granary) pod plošinkou je ukryt klíč, seb. Odemkni zámek a zatáhni za řetěz, dolů, přehodit páku, dolů (18 - Granary). Seb. klíče, přehoď páku a vyskákej po řetězech zpět do 17, Z, Z, Z, tam odemknout dveře, S, S, V, S, S, S (19 - Top passage) odemkni zámek, skoč na listinu a z ní skoč na sever, seb. minci.



LEVEL II

* S (20-Ward room) seb. 4. Tel. z bedny, J, přes listinu, J, J, V, V, V, S, S, uspi oči, S (21 -Main passage) zde vlož čtyři mince do otvoru vpravo od dveří. Z (22-Side passage) přehoď páku, Z, po schodech - horem V (22) seb. nápoj síly Strenth, V - horem (21) přehoď páku, Z, spadnout dolů, V, V (23 - Side passage) přehodit levou páku, dotlačit plošinku nad otvor, skočit na ni, přehodit pravou páku, S - horem. Seb. klíč, V - horem (24 - North chamber) uspat oči a vzít oba diamanty, zpět Z - horem, J - horem, J - horem, V - horem (25 - Upper chamber) seb. kouzlo na otevírání zamčených truhlic a diamant.

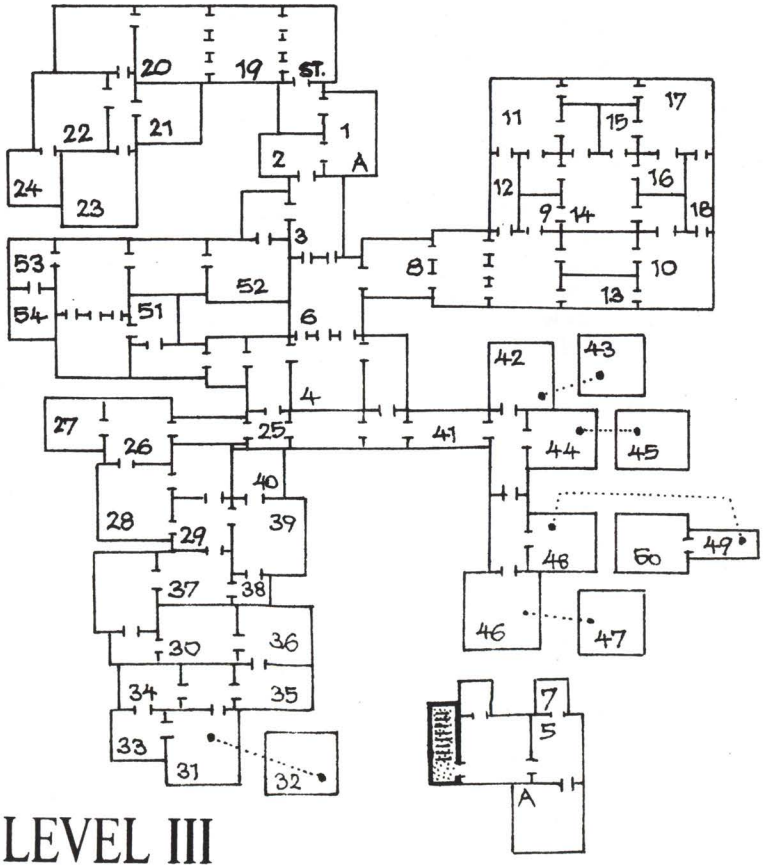
* Kouzlem otevři dvě menší bedny, seb. koulo na energii a kouzlo proti otravě. Z (26 - Side chamber) spadni na zem, vypij nápoj síly Strenth a natlač sloup pod klíč. vedle sloupu si polož létající pánev a dojeď si pro klíč, seber klíč a pánev, odemkni zámek. Z, J (27- Main passage) vlož diamanty do otvoru ve zdi v žádaném pořadí, V - horní dveře, V (28 - Side passage) protlač klíč skrz mříže a seber ho.

* V (29-Side passage) polož létající pánev před mříže a nech se vyvézt nahoru. Udělej tady krůček rovně a spadni doleva či doprava na mříž tak, abys mohl pánev sebrat, vezmi ji tedy a spadni k potvoře, seb. 5. Tel. (přes tuto mříž se dá dostat i jinak, ale takto je to rychlejší).

Nyní se nacházíš v (30)- Side passage. Odemkni zámek, V (31 - Guard hall) přehoď páku, seb. diamant ale rychle uskoč před kvádry.

* S (32 - Guard chamber) seb. lahvičku s jedem a vhoď ji do úst na stěně, seb. zlato a snědl jídlo. J, V (33 - Ward room) dvakrát přehoď páku, dotlač plošinku pod tlačítko a tl. stiskni . N - vlevo (34 - Lookout room) strč do druhé mříže zprava, nic neber a jen přehoď páku, J, S - vpravo (35 - Outer ward) rychle seb. diamant.

* J, J, J, J (36 - East chamber) stiskni tlačítko a seber kouzlo na otevírání zamčených dveří Door Spell a diamant. Rychle nastup na plošinku, stiskni tlačítko na západní stěně a uskoč na střední plošinku. Počkej si na výtah, Z, S, zde začíná svízelný labyrint. Postupuj takto:



LEVEL III

než dorazíš do 37 používej odemykací kouzlo (dále od dveří, jinak nefunguje) jdi Z, S, Z, Z, S, S (37) přehoď páku.
* J, V, J, J, Z (38) přehoď páku, V, S, V, S, V, S (39) přehoď páku, J, seb. falešný teleporter, J (40) seb. velký diamant. J, V, S, S, V (41 - Lords chamber) vlož diamanty do otvoru ve stěně v žádaném pořadí, dolů, S (42 - Secret tunnel) stiskni tlačítko, Z seb. klíč, V odemkni zámek, V, S, V (43 - Great chamber) seb. klíč, S, odemkni , S - vpravo (44 - Axels chamb.) stiskni lebku vlevo od křesla, seb. levý teleporter a máš je komplet.
* Z, S, Z, Z, Z (29) pomocí pánve přeleť mříž, ani ji už neber, Z, Z, Z, J, Z, Z, Z, S, V (45 - Captains hall). Závěrečná místnost, zde dojde ke spasení duší. Polož nyní Axelovu urnu a velký diamant na prázdný podstavec a naházej všech šest Tel. do vzniklého otvoru - duše budou spaseny. V přehoď páku a stoupni si na kruh. A jedem!
ÚROVEŇ 3
Trůn * Jdi J, V (1 - Side chamber) skoč na páku, stoupni si mezi mříže a počkej, až se sevřou. Musí v nich zůstat průchod! Z- dolní dveře (2-Visitors gaol). Přehoď páku, seb. klíč a zbraň, která se jmenuje shirikan.
* J (3 - Court hall) odemkni zámek, J, J (4 - Royal court) - Tvým úkolem je obsloužit krále, nejdříve poručí přinést mu královskou korunu. Seb. klíč a svíčku S, S, S, V, dolů, seb. střelnou zbraň pod schody, S (5 - Gaol) odemkni dveře a vrať se nahoru - J, nahoru.
* Z, J, J (6-High court) z bedny si vezmi odpasťovač a energii, přehoď páku, dolů (7-Royal gaol) seb. korunu a odemkni dveře, J, J, nahoru, Z, J, J, J (4), dej králi korunu. Sdělí ti, že klíč od vyšší úrovně ti daruje, když mu uvaříš elixír, který se skládá z pěti ingrediencí. Podrobnosti v knize vedle trůnu.
*Nejprve musíš najít kouzelnou bylinu, král ti dá klíč od sektoru, kde se bylina nachází, např. tentokráte je to severovýchodní část mapy. S, V (8-Quests hall) projdi středem haly, odemkni dveře klíčem od krále, V, V, V, V, S, Z, Z - dolní dveře (9 - Royal maze) seb. klíč z bedny, J, V, V (10) odemkni zámek, S - vlevo, Z, S, Z (11).
* Přehoď páku, J - vlevo (12) vypij dolní lahev vína, seb. klíč, S (11) odemkni bednu a seber dvě svíčky. Znovu přehoď páku a jdi J - vlevo (12) seb. svíčku, J, V, V, Z - dolní dveře (13) seb. železo, V, S - vlevo, Z (14) rozestav 4 svíčky do kroužků. S, Z (11) vlož železo do otvoru a stlač jej.
*V, V, Z- dolní dveře (15) stiskni levé, potom pravé tlačítko, J, V (16) stiskni tlačítko, seb. bedničku a diamant. S (18) vstup do kroužků a objevíš se ve (14), použij odpasťovač na bednu, otevři ji, kromě zlata seb. i prsten, tím otevři bedničku z (16), seb. klíč. S, Z, V, V, J (18) seb. misku s bylinami a odemkni zámek, J, S - vlevo, Z, S, Z (11), J - vlevo, J, Z, Z, Z, J (4).
* Vhoď mísu s bylinami do kotle a král ti dá klíč pro další úkol - máš mu přinést nápoj Nodos. Seb. klíč a jdi S, S, S, V, Z - horní dveře, S (Start - Main passage) odemkni zámek, Z (19 - Royal hall). Rychle posbírej všechny mince, nenech ukazatel na stěně klesnout, přecházej po střední plošince poté dostaneš dva diamanty, seb. je.
* Z (20) diamanty hoď na prkno vpravo od koule, ta zapadne do díry, diamanty seb. a páku přehoď. Z, J, E (21 - Meat store) proz. sud s prasečí hlavou, sněz kýtu a seb. klíč, seb. kámen. Z, Z (22 - Royal cellar) přitlač si bednu pod otvor, vyskoč na ni a vhoď do otvoru kámen.
*Sud z levého horního rohu přitlač ke zdi přesně naproti díře, stiskni páku, seb. klíč a kámen, otevři bednu, seb. masakrovací kouzlo, minci a energii. V, J (23) otevři bednu, seb. klacky S, V (21) použij masakr. kouzlo a pomocí klacků vystrkej klíč z klece, seb. klíč. Z, J (23) zámek odemkni, vlož kouli do otvoru, odtahej sudy a páku, která je za nimi schovaná, stiskni.
S, Z, odemknout, J (24) vlož minci do otvoru ve stěně, přitáhni si truhlu k jižní stěně, vyskoč na ni a naházej nepotřebné věci vpravo od koule tak, aby koule shodila sud, proz. sud a seb. nápoj Nodos. Dones ho králi - S, V, S, V, V, V, J, V, Z - dolní dveře, J, J, J (4). Vhoď Nodos do kotle a král ti opět dá klíč k dalšímu úkolu: nyní máš přinést bílý prášek z jeho klenotnice.
* Jdi Z, J (25 - Square chamber) odemkni dveře, Z, Z (26 - Ward room) šlápni na plošinku vlevo dole, Z (27-Guards room) otevři bednu, seb. energii a odpasťovač, V,J (28-Treasures hall) shoď bedničku na zem a otevři ji, seb. diamant - nyní již máš 4, vlož je do otvorů v podlaze.
* V počkej , až kámen spadne a pober všechny úlomky, J (29 - The crusher) hoď kamenem na páku, J - horem, J - horem (30 - The rider) dojet na plošince k páce a přehodit ji, J - horem, J (31 - Great treasury), nahoru (32- Upper treasury). Zde si leží váček s bílým práškem a stříbrná mince, oboji seb.
*S odpasťovačem zotevírej všecky bedny (v jedné je imunitní kouzlo proti střelám) seb. různá kouzla a několik klíčů, jeden klíč musí zbýt, je důležitý! Spadni do levé díry (31) seb. klíč a přehoď páku, Z (33 - Helms treasury) zde naházej do díry pět úlomků, přisuň si bednu pod zámek a odemkni jej, S (34 - Lords treasury) stoupni si pod prostřední tyč pravé mříže a počkej , až na tě spadne, pober všecko zlato.
* V, V (35 - Axels treasury) pomocí odpasťovače otevři bednu, pober zlato, otevři druhou, seb. kouzla na sílu a na rychlost, 2x přehoď páku na zemi a obě na zdi, S (36 - Sliger) přehoď páky zprava doleva, Z (30) přehoď páku, Z přehoď páku a rychle odemkni dveře, S,V(37 - Flailer) přehoď páku a rychle skoč na plošinku, V, S (Great chamber). Přehoď páku na zemi a stoupni si pod dřevo, nespadne až na zem, ale střely vykryje.
* Seb. klíč, zpět J (38) otevři bednu, seb. klíč a přehoď páku, S (39) odemkni zámek vpravo nahoře, seb. železo, J (38) vsaď železo do otvoru a stlač ho, S (39) přehoď páku, S (40 - Lesser treasury). Přehoď páku, seb. klíč, odstaň pasti a otevři větší bednu, seb. klíč, J, Z (29) vlož minci do otvoru, Z,S,V, odemkni , V, S, V (4).
*Vhoď prášek do kotle, seb. klíč pro další úkol - najít speciální kouzlo, které lektvar v kotli dokončí. V, J, odemkni , V (41 - Diplomats hall) seb. klíč zpod kosti, V, S (42 - Vanlands hall) přisuň sud pod štít, proz. štít, seb. klíč, seb. zvířecí lebku, nahoru (43 - Upper chamber).
* Seber hůlku Wand (leží vedle bedny) otevři bednu, seb. kouzlo na otevírání zamč. truhlic, seb. lahev, odstr. pasti z malé bedničky a seb. klíč, dolů, J, odemknout,V (44-Southern hall), polož Wand na první podstavec a odtáhni bednu doleva, přehoď páku a vyvez se s bednou(!) nahoru (45- Matils chamber), seb. hůlku zpod pancíře, proz. polštář, použij listinu na odemyk. truhel ze 43 NA velkou truhlu.
* Seb. klíč a vlož ho do bedničky, kterou jsi objevil v polštáři, otevři bedničku, seb. změněný klíč, seb. trojúhelník, dolů. polož hůlku Wand na pravý podstavec, Z, J, odemknout, J (46 - Malusas hall) pomocí tlačítka a páky si postav schody, nahoru (44-Halusas chamber) seb. červenou bedničku a železo z horního kamene, vlož trojúhelník do kam. středního, seb. Wand, otevři bednu a seb. kouzlo masakr a kouzlo na cizí jazyky.
* Dolů (46) pomocí kouzla si přečti knihu, seb. ji, S použij masakr kouzlo, seb. klíč, J (46) otevřít bednu, v ní sebrat kouzlo na superskok. S,S,V (45) polož hůlku Wand na prostřední podstavec, odpasťovačem otevři bedničku a seb. klíč.
*Z,J vlož páku do pravého otvoru a stiskni ji,V (48-Eastwargh hall) polož něco nepotřebného na zem, skoč na to, napij se superskoku a přehoď páku, nahoru (49 - Upper stair) odemkni, Z (50 - Upper chamber) naházej láhev, červenou bedničku, zvířecí lebku a černou knihu do otvorů podle odp. barev. Seb. liquid pro dovršení elixíru, V, dolů, jako minule přehoď páku do původní polohy, nahoru, spadni do díry, J, V (5), J, nahoru (1), Z, J, J, J (4).
* Vhoď liquid do kotle a král ti uloží poslední úkol přinést mu pohár, ze kterého bude lektvar pít. Seb. klíč,Z, odemkni, Z, Z, znič dolní mrchu shirikanem, nebo masakrem, S (51- Guards shrine) přehoď páku, vypij kouzlo na sílu Strenth, odtáhni prkno, sebr. klíč, zpět J,V, odemkni
* V, V, S, S, Z, J (52 - Muster room) znič příšery, sebr. klíč, odemkni , Z, seb. dva kliče, znič obě příšery, Z, odemkni oba zámky. Z (53 - Guards kitchen) proz. podušku, seb. klíč, J (54 - Royal armoury) seb. helmu, odpasti bednu a otevři ji, seb. kouzlo Poltergeist a třikrát ho použij .
* S, V, J (55 - Guards hall) seb. klíč, odemkni , V, J, V, V, V, S, V, V, V, V, V, S. Z. S. Z (11) otevři bednu, seb. pohár, J, J, Z, Z, Z, J. Naplň pohár, podej ho králi, seb. klíč k dalšímu poschodí, S, dolů, J, Z, odemkni , Z, nahoru....úúúú UFF

POKE PRO ZX SPECTRUM A ODOBNÉ POČÍTAČE Z RODINY SINCLAIRA

PRO FANOUŠKY NEZAPOMENUTELNÉHO ZX

POSBÍRAL A VYZKOUŠEL ZATLOUKAL ZX

Protože mezi příznivci ZX Spectrum nebo Didaktiku Gama koluji různé verze programů, je tu u každé hry vždy několik POKE. Vyzkoušejte všechny a vyberte ty, které vám vyhovují.

3. ČÁST - DOKONČENÍ

NEBULUS 32921,0
NEMESIS 51949,0
NIGHT GUNNER 24001,194
neubýv. letadla 24763,182
odstr. sifu 24001-3,195
NIGHT SHADE 52739,0
58056,0
57440,0
53442,0
53443,12
51105,0
NODES OF YESOD 24763,182
32661,0
NOMAD 40785,x
NORTH STAR
odstr. nepřátel 44433,0
NOSFERATU 32499,0
39791,201

ORBIX 65529,191
32127,0
32188,0
ORION 37319,201
OUT RUN 39204,0

PACMANS REVENGE 26000,183
27354,183
PANAMA JOE 38633,167
PAPER BOY 48023,201
PENTAGRAM 49917,0
49917,201
zastav čas 49916,0
velký skok 50751,0
PEOPLE FROM SIRIUS
31473,0
PHEENIX 29375,0
PI-BALLED 44416,5
46457,0
46441,0
PINBALL 31566,0
x počet životů 28950,x
PINBALL WIZARD 51566,0
PIPELINE 2 32511,18
POGO (Ocean) 44259,0
44260,33
PROHIBITION 30382,0
30383,0
PROJEKT FUTURE 27662,0
PSSST 24984,0
zahubit hmyz 27250,1
PSYTON 41100,1
PSYTRON 41098,17
41099,32
40625,0
40625,1
41101,0
28625,0
28626,0
26142-4,62
26142-4,255
26142-4,0
PUD PUD 49287,0
PUNCHY 45632,0
PYJAMARAMA 48658,0
48670,0
43883,2
PYRAMID 44685,0

QUAZATRON 58347,195
58348,210
58349,224

RAID OVER 46512,182
MOSCOW 30414,182
hangar 40299,182
letadla 43364,182
u sil 46507,182
ve městě 49130,182
RAMBO 27401,0
27401,52
27402,0
27402,201
60263,0
RASTAN 48909,255
REFLEX ubývaní času
jen při srážce 58153,183
REQUE TROOPER 30874,0
RENEGADE 41048,185
RENTAKILL RITA 57982,0
sprej 58520,0
jidlo 58229,0
RETURNS 51330,205
OF ROBOTS 52515,205
63041,201
RIVER RESCUE 33420,0
33452,0
33426,0
33199,255
ROADBLASTER 43634,60
55214,0
ROAD RACER 27150,0
ROAD WARS 43059,183
43078,183
ROBIN 49911,0
OF THE WOOD 49111,0
29911,0
ROLL & ROUND 30900,0
30900,182
ROLLER COASTER 36594,50
36868-9,0
ROMEL'S REVERNGE 42976,0
RYGAR 51216,0
61577,0

SABOTEUR síla 29894,0
čas 46998,0
SABOTEUR 2
čas 37122,0
energie 61340,201
SABRE WULF 43575,255
45520,255
44605,186
44676,255
44677,80
SAI COMBAT 63364,201
32421,201
SALAMANDER 48261,0
SAM SPADE 25215,0
26381,0
SAMANTHA 23408,6
FOX STRIP 23392,255
SECTOR 90 36584,0
36585,0
36420,182
SCOOBY DOO 64027,86
64028,5
29614,0
SCUBA DIVE
x životy 55711,x
SCHIZOIDS 25102,0
SIDE ARMS 29411,127
SIDEWALK zastavení času
na 14:59 52877,100
SILENT SHADOW 33191,0
34624,166
SIR FRED 46650,167
energie 46862,201
SKOOL DAZE 30464,201
SNOWMAN 63197,0
SOUL OF A ROBOT
x životy 25812,x
SPACE RAIDERS 25962,0
SPACE ZOMBIES 29553,0
SPANNER PEEPY 23659,0
SPECTRAL INVADERS
25062,254
SPECTRAL PANIK 28522,0
SPECTRES 25680,183
25690,183
SPELLBOUND 42170-4,x
55066,0
55070-2,0
27871,0
36133,0
SPIKY HAROLD 34813,0
34808,24
SPORE 53336,0
STAINLESS STEEL 49323,4
46957,103
STAR CLASH 25381,183
STAR PILOT 44130,0
44393,0
STARION 46526,0
46600,0
STARQUAKE 50274,0
STEIN 33723,0
x životy 29277,x
y start. úroveň 28265,y
STONKERS 21576,0
STOP THE EXPRESS
34464,183
34926,183
35257,0
STRAKE FORCE COBRA
čas 48389,0
energie 46499- až
46501,0
STRANGE LOOP 63160,182
63159,0
63161,0
STREET HASTLE 43391,0
STRONTIUM DOG 52156,0
SUBMARINER 50643,183
SUPER STUND MAN 27262,0
SWEEVO'S WORLD 33219,0
37008,255

TAU CETI
start 49784,201
TBATB 31981,0
čas 31984,24
TECHNICIAN TED 44258,0
44259,0
TERRA CRESTA 35050-2,0
TERMINUS 45583,0
47023,0
TERROR DAKTYL 37629,0
THE FALL GUY 27235,0
THE GREAT ESCAPE
do 3. bloku 51243,201
THE KILLING
STRONTIUM 52156,0
THE LIVING DAY
LIGHTS 38913,201
THE PYRAMID
neubývá energie 44685,0
THUNDER BIRDS 58927-30,0
50927-30,0
TIRNANOG 34202,200
31365,201
34751,201
33727,24
30801,195
35421,24
T.I.S. FIREMAN 59505,x
TITANIC 1 54641,0
59189,0
59043,0
TITANIC 2 54693,0
59350,0
59389,0
TLL 35733,0
33807,0
TORNADO LOW LEVEL
55006,0
životy 35006,0
čas 33807,0
TOUR DE FORCE
čas 45472,24
cykly 42062,0
TRANS AM 25446,0
TRANTOR 56711,0
TRASHMAN čas 52037,0
další stupeň 42457-9,0
nesmrtelnost 48985,201

Computers Bohemia - servis zasílací služby
Tel. 02/264524 POUZE 8-10 a 17-19 hod.
Pod lázní 2, 140 00 Praha 4 (jen zasílací adresa)

Computers Bohemia
konsorcium

Commodore AMIGA 3000

AMIGA 3000	tel.
Commodore A2024 1024x1008 bez blikání	tel.

Commodore CDTV

Commodore CDTV AMIGA-CD ROM	29998
Tast-Amiga interface AT klávesnice	1999

Commodore 64

C64-II 64KB RAM	5249
VC 1530 kazetová paměť	899
VC 1541 - II ext. drive 5,25"/170 KB	5599

ATARI

AtariST/STE/MegaST/MegaSTE

DataJetX40 42MB 25ms SCSI harddisk (ST/STE)	21495
DataJetR44 44MB 25ms SCSI vyměnitelný harddisk + 1 cardridge (ST/STE)	29998
Data-Cartridge 44MB pro DataJetR44	4495
Data cable VHA-2 20cm DMA kabel	666
vortex ATonce-Plus 80286 PC/AT emulátor, 16MHz, Norton 8,0, EGA a VGA monochrom (ST/STE)	7129
vortex ATonce-386SX 80386SX emulátor, 16MHz, Norton SI až 16 (jen pro MegaSTE - bez adaptérů)	14289
vortex ATonce-386SX/ST 80386SX emulátor, 16MHz, Norton SI až 16 (ST/STE - není pro MegaSTE)	14289
80387SX-16 aritmetický koprocesor pro 386SX a 386SX/ST	6198
vortex FAST-RAM 512KB pro 386SX a 386SX/ST	1849
Adapter MegaST	1489
Adapter 1040STE	1869
PLCC-Extractor pro 386SX	1249
Atari MegaST4 + monitor SM194 19" 1280x1024 bodů mono. + grafická karta	tel.
Atari SLM804 laserová tiskárna	tel.
Calamus SL DTP program	22498

ŽE JE NEZNÁTE?

...**AMIGA MAGAZIN** přináší zajímavé informace o dění ve světě AMIGA...
... bez **EXCALIBUR**u by mnozí hráči počítačových her byli bezradní...
... s pomocí **PCM** zjistíte, že existuje více druhů počítačů...
...VYDÁVÁ PCP, BOX 414, 111 21, PRAHA 1...

AMIGA 500 PC/AT
AMIGA 500 plus PC/AT

IBM-PC KOMPATIBILNÍ AMIGA

- dva počítače v jednom
- Norton SI faktor 16,2
- multitasking AMIGA - PC/AT
- EGA a VGA monochrom. rozlišení
- Windows 3.0 (min. 2 MB RAM)
- vysoká kompatibilita

tel.

NEKOMPATIBILITA MINULOSTÍ

69,- **za 90 minut**
BESTSELLER:

THE ULTIMATE SOUND EXPERIENCE

VOL.4

90 MINUTOVÁ AUDIOKAZETA
S NAHRÁVKAMI HUDEBNÍCH SKLADEB,
INTERPRETOVANÝMI POČÍTAČEM
AMIGA 500
DOLBY SYSTEM STEREO

Ceny jsou uvedeny v Kčs včetně daně z obratu.

Computers Bohemia
konsorcium

Computers Bohemia - servis zasílací služby

Tel. 02/264524 POUZE 8-10 a 17-19 hod.

Pod lázní 2, 140 00 Praha 4 (jen zasílací adresa)

NEZÁVAZNÁ OBJEDNÁVKA

1. Pokud jste v nabídce Computers Bohemia nenašli některé výrobky, o které byste měli zájem, vypište je v této objednávce nebo na zvláštní příloze. Uveďte také cenu, kterou byste byli ochotni zaplatit.
2. Objednávku zašlete na adresu: Computers Bohemia, Pod lázní 2, 140 00 Praha 4.
3. Tato objednávka je nezávazná, neboť dosud nemáme s prodejci nebo výrobci kontakt.
4. O rychlosti a výsledku vyřizování této objednávky Vás budeme průběžně informovat.

Jméno

ulice

PSČ, město

Telefon s předvolbou ( )

název výrobku (výrobce)	ks	cena	celkem
typ počítače:		celkem	

ZÁVAZNÁ OBJEDNÁVKA

1. Nejdříve se telefonicky nebo písemně informujte o aktuální cenách, dopravě a způsobu placení.
2. Po upřesnění zašlete tuto objednávku na adresu: Computers Bohemia, Pod lázní 2, 140 00 Praha 4.

Jméno

ulice

PSČ, město

Telefon s předvolbou ( )

název výrobku	ks	cena	celkem
typ počítače:	instalace, doprava		
	celkem		

datum, podpis:

NAŠE TIPY PRO VAŠÍ NEZÁVAZNOU OBJEDNÁVKU

VŠICHNI

...sháním hry a další software...

...návody, knihy, informace...

COMMODORE AMIGA

...Novia 20i - miniaturní harddisk 20MB s kontrolerem se snadno instaluje dovnitř Amigy 500...

...urychlovací karta s MC68030...

...flickerfixer pro Amigu 500...

...trackball se obzvláště hodí k Amize 500 plus...

...program MSH umí konvertovat data mezi Amigou, MS-DOSem a Atari ST...

...program VIRUSCOPE zničí kolem 100 virů...

...nové Assemblery, Pascaly a C...

COMMODORE 64

...tiskárna by se využila...

...nové programy jsou prý výborné...

TĚŠÍME SE NA VÁS

NA PRODEJNÍ VÝSTAVĚ
ČS. A ZAHRANIČNÍCH FIREM

PC SALON

3. - 5.12.91

(10 - 18 HOD.)

PALÁC U HYBERNŮ
NÁMĚSTÍ REPUBLIKY
PRAHA 1

OSOBNÍ POČÍTAČE A PŘÍSLUŠENSTVÍ
KANCELÁŘSKÁ TECHNIKA
BOHATÁ NABÍDKA PROGRAMŮ A PŘÍRUČEK
KONZULTACE A KRÁTKÉ PŘEDNÁŠKY
KATALOG POČÍTAČOVÝCH FIREM + CENÍKY
VÝHODNÉ CENY NA VÝSTAVĚ
PŘÍMÝ PRODEJ NEBO PRONÁJEM

BUDEME TAM S VÁMI

TRAVEL W TRASHMAN
38656,142
38656,183
TRIBBLE TRUBBLE 31981,0
čas 31984,24
TUBARUBA 27933,0
TUNDRA 41431,182
TUNNEL 29711,0
49711,0
TUTAN KHAMUN 27783,0

U
UNDER WURDLE 59375-6,0
59380,0
diamant nesmrtel. 38041,0
odstraní příšery 45019,201
zbraně na stál. místě 59591,0
UNITRAX 29264,183

V
VINDICATOR 35055,0
34364,0
33448,0
34064,0
34139,0
34203,0
38631,0
VIRUS 44912,0

W
W.A.R. 38394,0
WHO DARES WINS 2
50833,0
50833,183
WIZ 60305,0
WIZARD'S LAIR 25522,x
25516-8,x
WORSE THINGS
HAPPEN 35443,0
WRIGGLER 4 50173,0

X
XARAX 41351,0
41352,0
XEVIOES 53592,0

Y
YABBA DABBA DOOO
37003,x
43612,0

Z
ZAR JAS 30230,183
30256,183
ZAXXAN 50244-7,0
ZAXXON 52224,0
50245-7,0
48825,x
ZIP ZAP 54065,0
x=1-99 životy 53382,x
ZOLYX 50476,0
50800,0
ZORRO 53729,0
ZZOOM 27743,0

3D STAR STRIKE 56733,0
3D SPACE WARS 26244,0
26849,0
4D TERROR DAKTIL 37629,0
32769,0
19-SHOTING RANGE 33949,0
33539,0
1942 47007,255

ATARI 800 XE

O tuto sbírku POKE pro malé, ale oblíbené ATARI 800 se postarali dva naši čtenáři. Jakub Lošák z Rychnova nad Kněžnou a Jan Kapička z Prahy.

P
POPEY 42096,189
PRELIMIN. MONTY 45521,165
PREPIE I 4764,185
životy 4001,189
čas 4755,185
PREPIE II 12353,185
životy 12251,181
ochrana 12983,185

Q
QIX 29676,165
QUASIMODO 11699,0

R
RAINBOW WALKER 32372,173
RIVER RAID 41813,234
RED MAX 35503,173
ROBIN HOOD 13582,173
ROSENS BRIGADE 17631,173

S
SATANS HOLLOW 42475,173
SEA CHASE 43436,165
bonus 42086,165
SHAMUS I 12376,173
SPIKY HAROLD 14142,22
SPECIAL DELIVERY 21843,165
21968,165
SPYS DEMISE 13964,165
čas 10231,0
STARQUAKE 8052,165
SUBMISSION 13666,173
SUPER PACMAN 38041,173
SWAT-COMANDO II 12940,173

T
TRAIL BLAZER 17089,173
18208,173
TREE SURGEON 43689,173

U
URIDIUM 21480,173
21494,173
UNIVERSAL HERO
čas 5156,173
vzduch 7345,173

W
WHO DARES W.II
životy 6533,165
nesmrtelnost 4730,169
WEB MASTER 9337,173

Z
ZENJI 15819,173
ZEPELIN 16364,173
ZONE X 22466,173
ZORRO I 3725,173
10248,173
ZORRO II 16763,173
24286,173
ZYBEX
1. hráč 19572,173
2. hráč 19604,173

ZATÍM JE TO VŠECHNO.
Těšíme se na vaše doplňky!

SHARP

Když jsem si koupil v roce 1987 SHARP MZ 800, tak na něj u nás zrovna moc her nebylo, ty, na které jsem narazil, pocházely většinou z her na předchozí typy SHARP MZ-700 nebo dokonce MZ-80K. Hry využívaly pouze "ASCII grafiku" a jenom jeden zvukový kanál. Možnosti mého SHARPa zdaleka nevyčerpávaly a joystick u nich nešel vůbec použít! Ale "osmistovka" dokáže mnohem víc!. Jen posuďte sami:

GRAFIKA:	40 x 25	programovatelných znaků, kterých je 512	8 barev
	320 x 200	bodů	4 barvy ze 16
	640 x 200	bodů	2 barvy ze 16
po rozšíření videoRAM ze 16 na 32 kB (stálo mne kolem 500 Kčs) jsem získal:			
	320 x 200	bodů	16 barev
	640 x 200	bodů	4 barvy ze 16
ZVUK:	3 zvukové kanály		
	1 šumový kanál		
	6,5 oktávy		
PAMĚŤ:	64 kB RAM		
	16 kB VRAM	(nezávislá na RAM) lze rozšířit na 32 kB	
	16 kB ROM	(nezávislá na ROM)	

Počítač má zabudovaný kazetový magnetofon s možností připojení dvou disketových jednotek a RAM disku.

První hry, které jsem na SHARP získal, mne moc nenadchly. Z originálních her, psaných přímo pro tento počítač stojí za zmínku snad jen Flappy, logický rychlík, podobný Budokanu s pěknou hudbou a grafikou a GALAO, kosmická střílečka. Víc kvalitních, originálních (západních) her jsem zatím neviděl. Zdálo se mi, že SHARP i já jsme s herním software nahraní.

Samozřejmě jsem neměl pravdu a vše se v dobré obrátilo. Ukázalo se, že existují lidé, kteří se SHARPeem něco umějí - vždyť "osmistovková kubatura" má procesor Z80A. Ano, ten, který má ZX Spectrum a kompatibilní. Tihle dobří skřítci začali předělávat programy ze ZX Spectra na SHARP. Zdálo by se, že to musí být téměř nemožné, když nemají k dispozici zdrojový text v assembleru. Chyba lávky, mnozí z nich získali takovou dovednost, že předělaná hra byla ještě lepší, než její originál na Spectru. Například hru INTERKARATE+ doprovází kvalitní hudba a v dolní části obrazovky neustále roluje doprovodný text.

Jsou však i horší případy. Některé předělávky, (není jich moc, ale přece), dopadly žalostně. Hra oněměla, zmizela i barva a hra je tak neuvěřitelně pomalá, že se skoro nedá hrát. Naštěstí takových krachů není příliš mnoho.

Za tu svoji námahu neměli "předělávači" ani korunu, vše dělali z fandovství zadarmo. Až po listopadu 1989 začaly vznikat soukromé firmy, které začaly software i prodávat. Osobně vím o čtyřech, ale jistě je jich mnohem víc. Překvapuje mne, že neinzerují v Excaliburu, ale asi předpokládají, že SHARPisti už o nich vědí.

Nejdříve se předělávaly hry pouze ze ZX Spectra, ale už se objevují i převody ze ZX 128, např. INDIANA JONES 3, nebo BATMAN THE MOVIE 89. Vznikají samozřejmě i původní hry, ale těch je velmi málo. Jednou z posledních, nedávno vzniklých je Hlípa. Hra má sice pěknou,trojrozměrnou grafiku i kvalitní hudbu a zvuky, ale s námětem je to úplná katastrofa. Úkolem je nalézt v rozsáhlém, mnohopatrovém bludišti čtyři předměty. Můžete se pouze pohybovat, nestřílíte, nejsou tu žádné předměty navíc, nic. Po půlhodině vás hra určitě přestane bavit.

Z toho, co jsem popsal, vyplývá, že se v žádném případě nedá říci, (jak jsem četl ještě letos), že na SHARPa chybí software, protože existují nejenom hry, ale všechny možné druhy uživatelských programů, jaké si jen lze přát. Grafické editory, výborný textový editor FET atd. Jenomže to už je jiná kapitola.

Vladimír Škach.

POKE PRO SHARP

Návod, jak s POKE čísly pracovat, byl v Excaliburu č.6. Nahrajte hru, stiskněte RESET a pomocí moniru vložte hodnoty. Znovu spustíte podle pokynu za značkou st.

Vladimír Škach

BOULDER DASH
798E,C3
x živ. 78F0,max.FF
st 2617,00,00
skok na G2600

DRILLER
energie BB36,00
BC76,00
st G1244

FRED 79C0,A7,C9
st G2183

GALAO 2F43,00
st neexistuje, hru je třeba nahrát např. do Turbo Copy, změnit hodnotu a znovu spustit

GREEN BERET A2B4,B6
st 2919,FD,21,82, FF,C3,10,34 3457,8B,A1
skok na G2910

JET PAC
x živ. 6317,max.FF
st G7380

JET SET WILLY 8C3B,00
x živ. 87E1,max.10
st 3295,C3,01,33
skok na G328C

KNIGHT LORE
čas C3A4,C9
nesmrtelnost a start
1000,31,A0,5B, 3E,00,D3,E1,32, 3ED1,C3,00,2A 2A15,6C
skok na G1000

MANIC MINER 8946,00
st G2000

ROBIN BE32,00
st 1A66,C3,10,34
skok G1ADD
hudba 3496,05
349B,04
349D,D2

SUPER GORDON
4927,00,00, 00,00
st G2800

ZEXAS 220D,00
st 2011,00,00
skok na G2000

ELVIRA A JEJÍ NÁSTRAHY PŘEKONÁNY CHYTROST NEJSOU ŽÁDNÉ ČÁRY SUPERTIP!

Vážená redakce.

V pátém čísle Excaliburu jste popisovali perfektní adventure hru Elvira. Tahle hra mě natolik zaujala, že jsem se od ní takřka nemohl odtrhnout. Dělaly mi však problémy souboje, o jejichž větší obtížnosti je také v článku zmínka. Jelikož jsem při těchto soubojích ztrácel poměrně dost životů, (akční hry jsou totiž moji slabinou), vymyslel jsem si takový malý trik a rozhodl jsem se Vaším prostřednictvím sdělit ho i ostatním, (pokud se Vám ovšem bude líbit).

Tak takhle začíná dopis přítele Radka Beneše z Vimperka a nám se jeho nápad i jeho trik opravdu líbí a tak ještě začerstva (dopis přišel 8. října) jej okamžitě dáváme všem fandům na vědomí. Ani my v redakci nejsme totiž žádní arkádoví supermani a soubojové vložky jsou také pro nás těžko louskatelným ořechem. Proto, Radku, díky a máš slovo:

Trik obchází potřebu originálního manuálu, ve kterém jsou popisovány speciální nápoje, které jsou pro hlavního hrdinu na posilněnou míchány v hradní kuchyni. Vše je určeno pro počítač Amiga.

Princip triku spočívá v úpravě datového souboru, který si hráč ukládá v průběhu hry na disketu a ve kterém je zaznamenán stav hry (tedy i počet životů, síla, atd.) K úpravě je zapotřebí libovolný hexa-editor např. New Zap či Discovery. Ale teď už k vlastnímu postupu:

Zjistíte-li během hry, že Váš život visí na vlásku a další souboj byste už při první chybě nepřežili, uložte si stav ve hře pomocí funkce SAVE do souboru, který např. pojmenujete Pokus.ELV. Nyní vyresetujte počítač a natáhněte si do něho některý ze jmenovaných editorů (nebo i jiný podle Vašeho výběru a Vašich možností). Vraťte do počítače disketu, na níž je uložen Pokus.Elv. a nahrajte jej do editoru. V New Zap je to volbou FILESPEC, v Discovery pak FILES MODULE a LOAD. Potřebujete se nastavit na 20 756. byte od začátku souboru. To provedete v New Zap funkcí GOTO, kde zadáte číslo 41 a pomocí myši se nastavíte v levé polovině okna na byte, jehož pozice vpravo nahoře je označena číslem 114. V Discovery si vyberete z menu FILE položku "JUMP TO" a potom do okna zadáte hodnotu 20 756 ($5114).

Tím jste se dostali na začátek sekvence sedmi dvoubytových čísel, která udávají, jak si ve hře stojíte se svým zdravím. Čísla by měla začínat nulou a jdou v tomto pořadí: STR, RES, DEX, SKI, XXX, LIF a EXP, tedy celkem čtrnáct bytů.

Použil jsem stejné značení, jaké je na obrazovce. Číslo XXX se během hry nezobrazuje a při startu je nastaveno na 999 ($03E7), je tedy jediné, které má první byte nenulový.

Zjistil jsem, že čím je toto číslo menší, tím více životů ztratíte, zasáhne-li Vás soupeřův meč. Nepřítel prostě potřebuje méně úderů k Vaší likvidaci.

Editorem však můžete tato čísla, byty, změnit. Nejdůležitější asi budou hodnoty pro STR (síla), LIF (život) a XXX. Nedoporučuji Vám však měnit první nulové byty kromě XXX a dávat si tak více životů než 99 ($0063). V prvním souboji byste stejně už po prvním úderu protivníkovou zbraní většinu takto získaných životů okamžitě ztratili. Mně se nejvíce osvědčilo toto nastavení: STR= $00FF (k usmrcení nepřítele pak stačí jeden úder), XXX= $03E7 (jako při začátku hry) a LIF= $0063. Co ostatní zkratky znamenají nevím, nemám originální manuál. Upravený soubor si zase pěkně uložte zpátky na disketu a hurá zpátky do hradu za Elvirou!

Jak vypadá závěr hry, taky nevím, protože jsem v katakombách s hrůzou zjistil, že mám poškozen disk číslo 5 a tak tedy shánim nový a jak to vypadá, do hradu se nějaký čas nepodívám. Všem šťastnějším čtenářům ale srdečně přeji mnoho úspěchů v dokončení hry měsíce z Excaliburu číslo 5. Jenom mi povězte. Jsou ty pětky hrou náhody, nebo jsou v tom nějaká divná počítačová kouzla?

Radek Beneš

Radku, ještě jednou děkujeme a myslíme si, že jde jenom o náhodu - kouzla neumí na Amize Elvira, ale umějí je naši čtenáři a Tvůj dopis je toho nejlepším dokladem.

Redakce

Belegost

Jan Zatloukal

Máte z trpasličího hradu, obsazeného zlými skřety, odnést drahokam, který léčí zranění, způsobená zlými silami.

1. Prozkoumejte trávu, najdete zrezivělou sekyru.
2. Vezměte sekyru.
3. Jděte k jezírku, zde uvidíte třpytivý kámen.
4. Vezměte třpytivý kámen.
5. Jděte podél bystřiny. Uvidíte podlouhlý kámen, železný hák a kaluž.
6. Vezměte podlouhlý kámen.
7. Použijte jej k nabroušení sekyry.
8. Odložte podlouhlý kámen.
9. Jděte zpátky a k hoře.
10. Položte třpytivý kámen.
11. Jděte k louce a do lesa.
12. Použijte 2 x sekeru. Poražte strom a osekejte z něho větve.
13. Vezměte osekaný kmen.
14. Jděte k louce a na pláň.
15. Použijte kmen k odvalení balvanu.
16. Prozkoumejte hrnec zlata. Najdete zlatou mouchu.
17. Vezměte zlatou mouchu, kahan a nádobku s olejem.
18. Z nádoby nalejte olej do kahanu.
19. Položte osekaný kmen.
20. Jděte k louce a ke stromu.
21. Prohledejte listí, najdete ježka.
22. Vylezte na strom pro jablko.
23. Prohlédněte jablko, najdete červa.
24. Vezměte jablko.
25. Slezte ze stromu.
26. Položte jablko k ježkovi, ten vám za ně nabídne zlatý klíček.
27. Vezměte si zlatý klíček.
28. Jděte do středu louky a k hoře.
29. Prozkoumejte křoví, najdete dveře.
30. Použijte zlatý klíček k otevření dveří.
31. Položte prázdnou nádobu.
32. Vezměte suchý mech.
33. Třpytivým kamenem zapalte mech.
34. Hořícím mechem zažehněte kahan.
35. Položte třpytivý kámen, už nebude zapotřebí.
36. Vezměte prázdnou nádobu.
37. Projděte dveřmi, samy se uzavřou.
38. Do prázdné nádoby si naberte alkohol.
39. Najeďte šipkou na pomoc a "pomáhejte si" tak dlouho, dokud budou slyšet kroky.
40. Jděte na východ.
41. Položte nádobu s alkoholem.
42. Jděte do spižírny.
43. 2 x prozkoumejte sud s alkoholem. Skřet se mezitím opije.
44. Vezměte lano.
45. Jděte na východ.
46. Sekerou dokončete to, co načal alkohol.
47. Jděte na východ.
48. Použijte lano.
49. Po laně do haly.
50. Jděte na západ. Uvidíte kosti.
51. Mezi kostmi najdete meč.
52. Vezměte meč.
53. Jděte do haly a na jih. Spatříte pavouka.
54. Položte zlatou mouchu, tím odlákáte pavoukovu pozornost.
55. Použijte meč.
56. Odložte meč.
57. Vezměte oštěp.
58. Použijte kahanu k nažhavení špičky oštěpu.
59. Jděte do haly, na sever, chodbou na sever, na západ a na jih. Uvidíte drahokam a zlatou tyč.
60. Vezměte zlatou tyč.
61. Jděte na sever, východ a až do haly.
62. Jděte na východ, uvidíte velkého netopýra.
63. K zabití netopýra užijte oštěp se žhavou špicí.
64. Jděte na jih k sutinám.
65. Prohledejte je, najdete dřevěné bednění.
66. Použijte ostrou sekeru, odstraňte bednění a uvidíte trámy.
67. Položte ostrou sekeru.
68. Jděte dolů, uvidíte ležícího hada, který něco zakrývá.
69. Použijte zlatou tyč, had ji ovine odhalí na čem ležel.
70. Vezměte Alqualamír.
71. Jděte nahoru.
72. Vezměte dřevěné trámy.
73. Jděte na sever a do haly.
74. Jděte nahoru.
75. Vezměte lano.
76. Jděte na západ, na sever a (brr) do vody.
77. Svažte lanem z trámů vor.
78. Press any key... Stiskněte cokoliv.

Indiana Jones II

Oplaťte západním sousedům neúspěchy při malé privatizaci a ve hře jim vyfoukněte před nosem faraonův platinový náhrdelník.

1. Prozkoumejte prázdná sedadla, najdete padák.
2. Vezměte padák, bič... a pryč.
3. Dolů! Padák ale použít!
4. Po použití odložit.
5. Jděte na jih, uvidíte palmu.
6. Prozkoumejte ji, narazíte na německou uniformu.
7. Vezměte ji a oblékněte se do ní.
8. Jděte na jih a pokračujte, až uvidíte německý automobil.
9. Prohledejte auto, má autobaterii.
10. Jděte na západ, je tam lopata a radiostanice.
11. Vezměte obojí a na východ!
12. Použijte radiostanici, dozvíte se instrukce.
13. Odložte přenosnou radiostanici.
14. Jděte na východ - vida, truhla!
15. Jen se "prošacujte", najdete klíček.
16. Odemkněte visací zámek truhly.
17. Položte klíček a berte diamant.
18. Jděte na západ, na sever a dále na sever. Uvidíte palmu.
19. Lopatou vyhlubte díru do podzemí.
20. Odložte lopatu, svlékněte uniformu a sestupte dolů.
21. Jděte na jih a znovu na jih. U stropu visí diamant.
22. Šlehnutím biče srazte diamant.
23. Bič odložte, diamant uchopte.
24. Jděte na sever, pak 3 x na západ a znovu na sever.
25. Pro změnu na východ, spatříte další diamant.
26. Do sbírky se hodí. Sebrat!
27. Jděte na západ, na jih, 3x na východ, vydejte se na sever a znovu na východ. Tam je nápis na zdi a další kus do série.
28. Vezměte diamant a pokračujte na východ, potom na sever. I tam je diamant.
29. Nenařikejte, že je tu přediamantováno a berte.
30. Jděte na jih.
31. Vidíte, jak se oplácí sbírat diamanty! Položte všech pět kousků a otevře se vstup do faraónovy hrobky.
32. Jděte dolů a uvidíte platinový náhrdelník...

COMMODORE 64

■ Hledám přítele za účelem výměny celodiskových her. Sbírám hlavně simulátory nyní sháním A-10 Tank Killer. Seznam zašlu. Karel Schiesser, Tolstého 21, Opava 746 01

■ Vyměním jakýkoliv disketový software na C64, výběr z 250 her. Přemysl Dolínek, 5.května 745, Bechyně 391 65

■ Sháním manuál Iron Lord na C64. Též mohu nabídnout různé české manuály na prodej. Jiří Moravec, Teplická 264, Praha 9- Prosek, 190 00

■ Koupím hry vyšlé v letech 1988-91. Radovan Kotrla Rokytnice 438, Vsetín 755 01

■ Pro C64 koupím Page - Fox, Giga - Publish a Geopublish. tel. (02) 888 084

■ Koupím hry na C64. Cena dle dohody. Michal Stanislav, Chalabalova 1597, Praha 5 - Stodůlky, 155 00 tel. (02) 555 123

■ C64 II, 1541 II, Dr1535 a další příslušenství. Klučka, Hálkova 12, Šumperk 787 01

■ Prodám Commodore 128 + 2 disketové jednotky + zelený monochrom. monitor + manuály a programy, cca 13.500, - tel. (02) 705 944 Tom. Větrovský, V nížinách 362, Praha 10

■ Nabízím hry na C64 na kazetách. J. Fröhlich, Zámecký vrch 1401, PSČ. 463 11 Liberec 30

■ Koupím pro C64 program Atari emul. V. Janečka Železná Ruda č. 369 PSČ. 340 04

■ Vyměním celodiskové hry na C64, Nabízím Turrican 2, Last Ninja 3 a 250... Michal Šimon, Koperníkova 863/43 Třinec VI, 739 61

■ Prodám Comm. C64/II, disk drive 1541/II, final cartridge iii, BT-100, M-1 mouse, casette recorder. Vše v dobrém stavu za 13.000-Kčs! Jiří Janda tel. (02) 472 44 94 večer. Začátečníky zaškolím!

■ Vyměním nejnovější hry na C64. Jen na kazetě. Sháním: Dick Tracy, Duck Tales, Battle Squadron... Seznam za seznam. Výběr z obs. seznamu. R. Křeček. Osvobození 361, České Meziříčí 517 71

■ Vyměním hry na C64 raději na disketách. M. Havliš, Tyršova 6, 120 00 Praha 2

■ Šťoviček tel. 0441 (Náchod) 207 68 Nový C64 II prodám + disketová jednotka 1541 II, 33 disket, dataset, 24 kazet, reset, literatura, mapy. Vhodný dárek. Špičkové hry. Nabídněte, neváhejte.

■ Prodám, koupím, vyměním jakýkoliv software na C64 nebo C128. Pište na adresu: A.Jelínek, Mickiewiczova 11, Praha 6, 160 00

■ Koupím manuál strojového kódu k C64. Vyměním hry a užit. programy na kazetách. Standa Chytra Pod kasárny 1014/II, Jindř. Hradec 377 01

■ Prodám C64 + dataset + joy. + 500 her. P. Knoblich N. Frýda 1, Č. Budějovice 370 05

■ Koupím hry na C64 Turrican 1, Battle Sqadron, Teenage Turtles, Síba P.Konšelská 9, Praha 8 Libeň 180 00

■ Hledám firmu nebo člověka, který opravuje Commodore 64 v co nejkratší době. J. Janošek: Okružní 4, Hustopeče 693 01

■ Zháňam North and South, Lords of Doom, Last Ninja 3, Elite II na C64. B. Reday, Astronautická 37, Košice

■ Kdo prodá na dobírku manuál ke hře Apolo 18 na C64? Předem děkuji. Petr Dlabaja, Opařany 245, PSČ 391 61

■ Prodám C64 II, 2x joystick, datasette, manuál, 6 kazet her cena 5900 Kčs.Pavel Chobot, Votočkova 400/10, 460 07 Liberec 7

■ Koupím na C64 Lotus Esprit Turbo Challeng. L. Korotwitschka Palackého 703, Bohumín 735 81

■ Koupím disk. verze programů: Hydra Platos, Master Base, Star Texter, Sam Reciter, Oxford Pascal atd. Dalibor Ondra, Sadová 19, Adamov PSČ 679 04

Upozorňujeme všechny, kteří hodlají inzerovat, že pořizování kopií za komerčními účely je v rozporu s autorským zákonem a podle trest. zákoníku (§ 152) jde o činnost protiprávní!

■ Predám Schneider PC/XT 40 HD RAM 512 kB CGA. Commodore 128 mechaniku Comm. 1571. Ceny dohodou. Peter Novák, Murgašova 4 Sereď 926 01 tel. (070792) 2352

■ Prodám C64 + disketová jednotka + magneto fon + 35 disket + 5 kazet + literatura + 2 joysticky. Adam Daněk, Merhautova 91, Brno 613 00, tel. (?) 673 930

■ Prodám C64, dataset, joystick, 16 kazet. Jenom komplet. Levně. Luděk Dostál, Čajkovského 906, Hradec Králové 9, 500 01, tel (049) 614 830

MS DOS

■ Vyměním hry na PC (VGA, EGA, Hercules, Monochrom). Pošlete seznam se stručným popisem her. (A teď poraďte, co s tím - adresa chybí! Fandové, při vyplňování kupónů nemyslete na hry, ale na text!)

■ Kdo nahraje kvalitní hry na PCXT CGA? Zašlete svůj seznam se stručnou charakteristikou. Jiří Arnošt. I. Šustaly 1080, Kopřivnice 742 21

■ Kdo nahraje hry na PC/AT? Zašlete seznam. Petr Dolník, Luční 4592, Zlín 760 05

■ Vyměním hudební programy na Soundblaster, AdLib, Covox, D/A a hry na VGA. Filip Lázníček, Urxova 296, Hradec Králové 500 06, tel. (049) 621 908

■ Vyměním hry na PC IBM (VGA, EGA). Filip Mirek, Nedašovská 334, Praha 5 - Zličín, 155 00, tel. (02) 301 61 13

■ Koupím hry na PC. Vůbec nemusí být nové. Prosím o seznam. D. Hák Černá 7, 110 00 Praha1

■ Vyměním hry a programy na IBM PC (VGA). Igor Stašek, Větrná 81, Miroslav 671 72

■ Hry na PC Koupím nebo vyměním za užitkové programy. Prosím nabídněte. Jan Liška Krakovská 22, Praha 1, 110 00, tel. (02) 268 570 večer

■ Vyměním hry na PC AT popř. programy. Petr Čech, Štětínská 361, Praha 8 Bohnice 181 00, tel. 855 29 18

■ Sháním hry na IBM PC (VEGA, VGA). Petr Šyc, Kukelská 920, Praha 9, 198 00

■ Sháním tyto hry: Fighter Bomber, F16 Combat Pilot, Red Baron, F-29 Retaliator, Silent Service II, F/A 18 Interceptor, Gunship. Ing. V. Vašek, K. Chocholy 25, 370 05 Č. Budějovice

■ Vyměním nebo prodám hry na PC. Jakub Řídel, Ondřička 22, Č. Budějovice 370 11

Amigisti pozor!!! Hry na Amigu!
Velký výběr, malé ceny, novinky 1991!!!
Pište na adresu: Riki Pinter...

Tak takhle inzerát zdarma nemá vypadat. Inzeráty, sloužící trvalé komerční činnosti otiskneme po zaplacení inzertního místa.
Cena je 12 Kčs za řádek (asi 40 znaků).
Úhrada poštovní poukázkou vzor A předem na adresu Popular Computer Publishing
Mezibranská 11 Praha 1 konto:
CEKO 1 č.ú. 411 643 / 0300

ATARI ST/TT

■ Vyměním nejnovější hry na A-ST. Vlastním Turrican II, Shadow Dancer atd. Fr. Král, Podbořanská 281, Lubenec 439 83

■ Prodám textovou hru Boggit v češtině pro Atari ST na motivy Tolkienova Hobbita. Běhá na mono monitoru i TV. V originálním balení za 120 Kčs. L. David, Polabská 548, Praha 9

■ Prodám Atari 1040 STFM. Cena dohodou. Spěchá. Radek Vondra, Na Kocínce 6, 160 00 Praha 6, tel. 311 41 70

■ Koupím dvoudisketovou jednotku k Atari 520 Jirka Mareček, Karlova 407 77 Šluknov

■ Koupím nebo vyměním hru Red Baron, popřip. podobné letové simulátory. Sháním manuál na FS2. PKloc Bydžovského 16, 100 00 Praha 10, tel. (02) 776 258

■ Vyměním nebo koupím hry na Atari ST. Prosím o zaslání seznamu. Milan Hofman, Sosnová 135, Česká Lípa 470 01

■ Vyměním, koupím, prodám hry, manuály a systémové programy na A-ST. Vlastním rozsáhlý herní software. Pro spolupráci nabízím solidní jednání. Dospiva, Lazecká 32, Olomouc

■ Vyměním programy pro At ST. Seznam za seznam nebo za známku. P.Stýblo, Mikulandská 6, Praha 1, 110 00 (a Vítka znáš?)

■ Vyměním hry + programy. Pošlu seznam na ST. T.Procházka, Brožíkova 1596, Žatec 438 01

■ Je to jednoduchý - Mám Atari ST a potřebuji hry a užitkáče výměna ✉ ✉Vítek Čermák, Mikulandská 4, Praha 1, 110 00

■ Prodám Atari 1040 STE (20 000). Záruka 1 rok. **Spěchá**. Petr Turek, Západní 38, 571 01 Moravská Třebová

■ Koupím Atari 1040 STFM (do 16 000). Jan Damborský, Čtyři Dvory 7, Ostrava 709 00

■ Kdo nabídne: The Cycles, GP Circuit, TD 3, Indy 500 na A-ST? Výměna možná. Radek Všetička, Bezručova 44, Kostelec na Hané 798 41

■ Prodám 2 ks SIMM modulů po 256 kB RAM a floppy Epson pro Atari STE,STF,STFM. Jiří Kuta tel. 049/613 753

RŮZNÉ

■ Plotr (=souřadnicový zapisovač) XY 4140 Laboratorní přístroje Praha prodám. Připojitelný k čemukoliv. (i k Favoritu?) Informujte se ve svém klubu. Mohu dát Sw AtariXL/XE Christian David tel. (02) 777 548

■ Programy všeho druhu na SAM COUPÉ vyměním, koupím, prodám. Jiří Vávra, Ruská 24, Praha 10 Vršovice, 101 00

■ Vyměním hry na SHARP MZ 800. Marek Slaměník, Vrchlického 2, 736 01 Havířov. tel. (?) 339 698

■ Koupím hry - novinky na AMSTRAD CPC. Dobře zaplatím. M. Merta, Osvobození 317, 261 02 Příbram 7, tel. (0306) 246 28

■ Koupím board PC XT s pamětí i bez Udejte cenu a stav. Tel. 751 065 večer

■ Prodám počítač SM 4/20 + periferie i jednotlivě. Paukner Zdeněk tel. (02) 332 28 70

■ Prodám BT 100 + trafo FZ1 + kabel k Didaktiku za 1000 Kčs. Vše nové. J. Dubjuk, Pustějov 122, PSČ 742 43

HARDWARE

■ Prodám tiskárnu Robotron K6304 + 100m termopapíru, tiskne i grafiku, vhodná pro Atari ST nebo PC. Michal Hušák, Česká 32, České Budějovice 370 01. (! Cena jen 1190 Kčs)

SINCLAIR

■ Mám Didaktik Gama s disk. jednotkou Didaktik. Hledám někoho pro výměnu her a programů na disketách. Jiří Praks, Radostice 149, p. Prštice 664 46

■ Nabízím velké množství her z let 87-91. Nahraji rychle a levně. Seznam: Josef Kratochvíle, Kařez 184, 338 07 Kařez

■ Sháním hry Dizzy, Hundra, Tusker, Bubler, Turrican, Elite. Zd. Motl, Liliová 19, Jablonec n/N 466 01

■ Kdo prodá zachovalý počítač ZX Spectrum +, Spectrum+128K, popřípadě +2? Sháním též plně funkční Interface 1. E.Marčík PO.Box 48, Litoměřice 412 01, tel. (0416) 4966

■ Vyměním hry na ZX Kus za kus, nebo prodám za jednotnou cenu. Seznam zašlu. Jan Friml, Pod Krčským lesem 10, 142 00 Praha 4

■ Prodám ZX Spectrum+, Interface, joystick, tiskárnu, myš, 200 programů, TV, stolek, literatura, datarecorder. Vše za 7000. Jan Křivánek, tel. (019) 278 102

■ Koupím originál Sinclair interface. Zdeněk Dvořák, Smetanova 42, 370 01 Čes. Budějovice

■ Sháním nové hry na ZX. Výměna možná i na disku. Seznam za známku. J. Břicháček, Pekárenská 7, České Budějovice tel (?) 227 61

■ Prodám programy na S. zapisovač Alfi. J. Blažek, Pionýrů 365, Budyně n/O 411 18

■ Predám alebo vymením hry a programy na Didaktik G. I. Novotný, Zelená 705, Dun. Streda 929 01. (Mám aj zrýchlené verzie hier)

■ Sháním hry, uváděné v Excaliburu a logické textové hry. Jsem ochoten si vyměňovat programy a hry. Pište: Josef Krejčík, Horoušany 16, Úvaly 250 82

■ Koupím hry na ZX (Didaktik). Hlavně hru Robocop. Cena dle dohody. Martin Padevět, Chalabalova 1596, 155 00 Praha 5 Stodůlky tel. (02) 597 678

■ Koupím hry, popisované v Exc., Mirko Panenko, Čáslavská 9/1825 Český Těšín 737 01

■ Nabízím POKE a další úpravy her. Napište název hry - obratem vám zašlu úpravu hry. Mohu také upravit vámi zaslanou hru. Jiří Brázda, Jabloňová 1, 621 00 Brno

■ Kúpim hry F19, F29, Robocop na Didaktik. Nižník Puškinova 2, Košice 040 01

■ Kdo vlastní programy, uvedené v Excaliburu a určené pro ZX (hlavně novinky, zaměřené na motoristický sport), ať se ozve: Petr Bek 1.máje 128, Náchod 5 Dohoda!

■ Koupím, (vyměním) hry na Didaktik M. Jiří Vejdělek, Stavbařů 2779/2 Ústí n/L 400 12

■ Vyměním nebo prodám nejnovější hry na ZX Spectrum. Seznam zašlu za známku. Michal Polák, Gagarinova 1229 Havlíčkův Brod 580 01

■ Koupím hry Jackal, Dragon Spirit, Teenage Mutant, Ninja Turtles. Radek Klusoň, Dělnická 784, Kolín 280 02

■ Vyměním programy a hry na Didaktik G. a ZX Spectrum. Pomůže mi někdo rozšířit paměť RAM z 80 na 128 Kb? Hledám Didaktik Klub. J.Čtvrtečka 1.máje 1147, Strakonice 386 01

■ Rád bych si vyměňoval hry na ZX Spectrum. Seznam pošlu, pošli ten váš. Vlastním např. Golden Axe, Turrican 1, Dizzy 4, Martin Múčka Lány 1368, Veselí n/Mor. 698 01

■ Prodám, koupím, vyměním jakékoliv hry, programy, manuály (Tasword), tisk na BT 100, kopiráky pro Didaktik G. Hledám pro ZX hru, na Atari známou jako Fractalus. S. Čtvrtečka 1.máje 1147, Strakonice 386 01

■ Sháním manuál k programu ZX Spectrum. Podmínka žádná. R. Holub, Na spojce 1, Praha 10 Vršovice 101 00 tel. 723 730

ATARI XL/XE

■ Vyměním hry na A800XE. Seznam za sez nam Jan Vlasák Pod lesem 17, Děčín IV. 405 02

■ Prodám literaturu na A XL/XE: Uč. assemble ru, Loga, Kyan Pascalu, MAC/65, popisy pro gramů, adresy, výpis ROM, zpravodaje ze šesti AK. M. Čermák, Lučanská 1801, Žatec 438 01

■ Vyměním ty nejnovější hry co na Atari XL/XE existují. Patrik Fouqué, Mikulášská 533/2, 460 01 Liberec 4

■ Sháním hry na Atari 800 XE/XL na kazetách. Zašlete seznamy a ceny respektuji. R. Malý T. G. Masaryka 2319 Frýdek Místek 738 01

■ Koupím nebo vyměním hry z let 1987-91 v T-2000 i disketové. Prosím o seznam. Štěpán Hubačka, Záhumenní 67, Lužice 696 18 tel. (0628) 296 37

■ Prodám 800XE+dataset+joystick+7 kazet s programy (návody) + tiskárna Robotron K6304 + dvě role papíru. Cena za vše je pouhých 6500,-! Telefon (017) 272 30 volat po 17. hodině.

■ Sháním program Poke Loander na Atari 800 XE\XL. Radek Haščák, nám. SNP 382, Kynšperk n/O PSČ357 51

■ Mám zájem o dopisování a výměnu programů i literatury na Atari XE. Zašli svůj seznam. Jiří Tejkl, Gočárova 1289, Hradec Králové II 500 02

■ Koupím, prodám nebo vyměním hry a programy na Atari XE/XL (Turbo 2000). Swierczek Michael, Hornická 1631, Rychvald 735 32

■ Vyměním hry na Atari 800 XE. Milan Markus, Drahy 170, Ořechov 687 37

■ Prodám Atari 130 XE, mag. XC12+ Super Turbo cca 1200 her a progr. 2x joystick. Cena 7500. Jar. Kodet, Mládežnická 4, Karlovy Vary 360 19

■ Na počítač Atari 800 XE koupím Elite, Klax, Turrican 1+2, Eidolon, Petr Poláček, Němčičky 225, PSČ 691 07

■ Prodám Atari 800XL, tiskárnu K6304, magnetofon XC 12 (Turbo) joystick, cartridge, zapisovač Alfigraf, 20 kazet her a uživatelských pro... (a co ty okénka na kupónu, ty neplatí?) Martin Zezula, V olšinkách 1736/A Brandýs n/L. 250 01

■ Prodám A800XE + mgf.T2000 + 2x joystick + 3 cartridge + 8 kazet = 400 her a prog. + literatura, plánky, mapy. To vše jen za 7600 Kčs. V. Gric Nám. osvobození, Třebíč 674 01

■ Sháním jakoukoliv hru na A800, která v Ex. vyšla. Zaplatím, či vyměním za jinou. L. Bartoš, Pospíšilova 289, Hradec Králové 2, 500 02

■ Koupím manuál Kyan Pascal, vydaný ve Svazarmu Hodonín. Pavel Müller, Tolstého 1229, Ústí n/L 400 03, tel. 047/320 32

AMIGA

■ Vyměním, případně koupím hry a programy na A500 Petr Karban, Hrubínova 1463, 500 02 Hradec Králové 2

■ Nabízím výměnu programů a her na A500. Seznam za známku. Michal Hadrava, Riegerova 54, 261 01 Příbram 1

■ Prodám nový monitor Commodore color 1084 stereo cena 599 DM nebo podle aktuál. převodu v Kčs. Ideál pro Amigu!. ing. Michal Štibinger, Březová ul. 538, 734 01 Karviná 4, tel (?)45375

■ Zháňam manuál k Amos Basicu. Marek Gizela, Kuzmice 134, 076 12 Trebišov tel.(0948) 91216

■ Predám novú Amigu 500, TV Mod., Diskety, Joystick, Peter Martiš Beethovenová 23, Trnava 917 08

■ Vyměním programy na A500 Josef Křižan ml. Nerudova 27, Šumperk 787 01

■ Vyměním programy a hry na A500, Filip Novák NBG 895, Mladá Boleslav 293 01

■ Prodám nový TV modulátor pro A500. Cena 800 Kčs. J. Krzystek, Čáslavská 971, Bohumín 735 81

■ Kdo pomůže začátečníkovi na A500 s vybudováním herního software? Ivo Brand, tel. Praha 363 536 po 19.00 hodině.

■ Vyměním zkušenosti, manuály a programy na A500 (1MB), Tomáš Celizna, Leninova (fakt?) 1412, 535 01 Přelouč (0457) 2432

■ Vyměním hry a programy na A500 tel. (Praha?)554 254 po 20.00 hod.

■ Vyměním hry, příp. koupím na Amiga 500. Filip Šimon, tel. (02) 858 64 91 volat kolem 19.00 hod.

■ Vyměním, prodám, koupím hry. Beru téměř vše. David Nocar, 5.května 11, 460 01 Liberec 1

■ Predám TV modulátor pre Amigu za 800 Kčs. Tel. Košice (095) 331 77

■ Koupím hry na A500 (Monkey Island 1 2), Caveman, Mercs, R Type ii, Rolling Ronny i další. Kdo poradí, kde je možno sehnat orig. hry pro Amigu? (Nejlépe v SRN, ale o to asi nejde). K. Jelínek, Předměřice n/J. 12 PSČ 294 74

■ Sháním hru Elvira pro počítač Amiga (stačí disk #5). Vyměním také programy a hry pro Amigu. Zašlete seznam, pošlu svůj. Radek Beneš, Rožmberská 6, Vimperk 385 01

☒ ANO v rubrice

Chci si dát zdarma soukromý inzerát do časopisu

☐ PCM ☐ EXCALIBUR

☐ MS-DOS ☐ AMIGA ☐ ATARI ST/TT ☐ APPLE ☐ HARDWARE

☐ ATARI XL/XE ☐ C64/128 ☐ SINCLAIR ☐ RŮZNÉ ☐ KLUBY

INZERCE

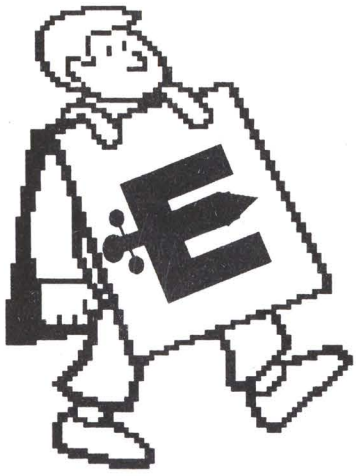
Text inzerátu včetně adresy nebo telefonního čísla:

Takto vyplňujte inzertní kupón! Vzhledem k zájmu o inzerci nemůžeme otiskovat více. Uvádějte jméno, adresu i PSČ a u telefonu také volací zna k vaší ÚTO: např. PRAHA má 02

V časopise počítačových her Excalibur bych rád četl

Také váš nápad, či přání může ovlivnit obsah příštích čísel, proto budeme rádi, neopomenete-li něco pro nás připsat. Díky předem!

ANKETA



Ceník firemní inzerce v Excaliburu
(číslo 7)
Platí pro inzerci
sjednanou od 1.10. do 31.12.1991

1 celá strana formátu A4 uvnitř listu	**20.000 Kčs**
1/9 formátu strany A4	**2.222 Kčs**

Úplný ceník zašleme obratem

KUPÓN PRO PŘEDPLATNÉ A DOPLNĚNÍ CHYBĚJÍCÍCH ČÍSEL

☒ ANO! Chci si doplnit chybějící čísla časopisů a také předplatit čísla nová a pak je dostávat až do domu:

Zde vyznačte, prosím, Vaši volbu:

pořadové číslo (No.)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
AMIGA MAGAZIN	**28**	**28**	**28**	**19**	**12 x 19 = 228 Kčs**																		
EXCALIBUR	**18**	**18**	**18**	**18**	**18**	**18**	**18**	**14**	**12 x 14 =168 Kčs**														
PCM	**10**	**10**	**10**	**6 x 10 = 60 Kčs**																			
POSTAVTE SI VIRUS	**49**	**OSOBNÍ POČÍTAČE**						**20**															

Excalibur č.0 = PCM č.1 (special)

☐ číslo ještě nevyšlo
◉ číslo je rozebráno, obdržíte jej po případném dotisku

Doplňující, již vyšlé časopisy zasíláme na dobírku (příplatek 12-15 Kčs).
Vyplněný kupón pošlete na adresu:

S M S
U PERGAMENTKY 8
170 00 PRAHA 7

_____
jméno a příjmení
_____
ulice / obec
_____
PSČ město / pošta (pište, prosím, čitelně)

☒ ANO v rubrice

Chci si dát zdarma soukromý inzerát do časopisu
☐ **PCM** ☐ **EXCALIBUR**

☐ **MS-DOS** ☐ **AMIGA** ☐ **ATARI ST/TT** ☐ **APPLE** ☐ **HARDWARE**
☐ **ATARI XL/XE** ☐ **C64/128** ☐ **SINCLAIR** ☐ **RŮZNÉ** ☐ **KLUBY**

INZERCE

Text inzerátu včetně adresy nebo telefonního čísla:

V časopise počítačových her Excalibur bych rád četl

ANKETA

AMIGA Magazin 1/91 (No.1): Page Stream / Viry / TEM / Emulátory / Amiga 3000 / Soundtracker / Commodore 64: GEOS (I) / hry *(28 Kčs)*

AMIGA Magazin 2/91 (No.2): Emulátor Macintoshe / Mac 2 dos / DOS 2 DOS / GEOS / CDTV / AMIGA 3000 / Startrekker / Deluxe Paint III / hry *(28 Kčs)*

AMIGA Magazin 3/91 (No.3): Video Toaster / Bars & Pipes / Multimedia / Power Windows (I) / Videoscape 3D / dPaint III / Dungeon Master *(28 Kčs)*

EXCALIBUR 1/91 (No.1): Lotus Esprit Turbo Challenge / Super Cars / Elite / E Motion / Barbarian / Retaliator / Tusker / Pyjamarama / Space Quest I *(18 Kčs)*

EXCALIBUR 2/91 (No.2): Lem mings / F 19 Stealth Fighter / Winter Games / Xenon II / Shadow of the Beast I / Operation Stealth / Retaliator F- 29 / Colony *(18 Kčs)*

EXCALIBUR 3/91 (No.3): Powermonger / Wings / Budokan / Flood / Operation Stealth / Sierra On Line / Arca noid / Supremacy / Harley Davidson *(18 Kčs)*

EXCALIBUR 4/91 (No.4): Dungeon Master Chaos Strike Back / Xenomorph / Shadow of the Beast II / B.A.T. / Hero's quest / Neuromancer *(18 Kčs)*

EXCALIBUR 5/91 (No.5): Elvira / Castle Master / Cadaver / Turrican / Loom / Space Quest III / Xenomorph - návod / Powermonger / Equinox / Dizzy I *(18 Kčs)*

PCM SPECIAL'90 (No.1): DCTV / IBM PS/1 / Epson GT 6000 / DTP / Motorola 680xx / *EXCALIBUR No.0 - příloha PCM*: Sentinel / Invaders / Space Quest *(10 Kčs)*

PCM 1/91 (No.2): Emulátory pro AMIGU a Atari ST / přehled AT příkazů běžných modemů / IBM PC a ti druzí / Apple Macintosh / AMIGA 3000 / Atari TT / NeXT / Star LC 10 / Text 602 *(10 Kčs)*

PCM 2/91 (No.3): Tiskárny do 1000 DM / Discovery 2400C / Jak neztratit data / MANUÁL: dBASE III+ (I) *(10 Kčs)*

POSTAVTE SI VIRUS. Kniha hlavně pro uživatele AMIG, zajímající se o Assembler, jazyk C a OS Amigy. Z obsahu: MC 68000 / OS Amigy / Knihovny / C / Assembler / Struktura viru / Jednoduchý program pro ochranu před viry *(49 Kčs, cca 100 stran)*

Excalibur
P.O.BOX 414
111 21 PRAHA 1

TIP
na hru
měsíce
8

Cruise for a Corpse kompletní řešení:

Jistě si ještě pamatujete na velmi povedenou hru Operation Stealth od firmy Delphine Software - the Cinematique. V nedávné době tato francouzská firma dokončila již třetí adventure a nazvala ji Cruise for a Corpse neboli Plavba pro mrtvolu. Ocitnete se v roli inspektora Raoula, který byl svým přítelem Niklosem pozván na zábavnou projížďku lodí. Krátce po vyplutí se však na lodi stala vražda! Zabit byl právě Niklos a jeho sluha zavolal Raoula, aby mrtvolu ohledal. Vtom přišel úder do hlavy a ..... (tohle je výsledek)

8:00 - začínáte v pracovně zavražděného, kde na podlaze vedle popelníku naleznete první důležitý předmět, smuchlaný papírek. Rozbalte jej a přečtěte si text. (není to slovensky?)

8:10 - zajděte si do baru a ukažte papír barmanovi.

8:20 - prohlédněte si knihu, kterou jste dostali od barmana a vezměte dopis v ní vložený. Dopis si také přečtěte.

8:30 - ve vedlejší kuřárně si popovídejte s Tomem.

8:40 - jděte na zdviženou záď a promluvte si se Susan.

8:50 - nyní na palubu před kabinu č. 3, vejděte do Daphnina pokoje, tak budete svědkem menší hádky. (klepal jste?)

9:00 - vraťte se do kuřárny, seberte a přečtěte si lístek, který zde ztratil Tom.

9:10 - do baru mezitím zavítala Susan, se kterou si opět promluvíme. (než se lízne)

9:20 - ve své kabině (č.6) vyzpovídejte spolubydlícího Julia. Pozor, kokta! (a ráčkuje)

9:30 - jděte do Fabianiho kabiny (4) a prohlédněte si levý kufr. Fabianiho samotného najdete v jídelně. Promluvte si s ním. (Jak se máme, otče?)

9:50 - navštivte Toma v jeho kajutě a položte mu pár dotěrných otázek. (jen dvě?)

10:00 - zpátky do naší kabiny (6), kde na koberci najdete (kdo to tady...) malý klíček.

10:10 - klíčkem otevřte zamčený stůl v Niklosově pracovně a uvnitř vezměte malý lístek "Thank you note", přečtěte si jej. (kde mám slovník?)

10:20 - prozkoumejte krabičku s náramkem, za kterou byl lístek schován. Při pohledu lupou na náramek si blíže prohlédněte sponu (vpravo), najdete monogram R V J. (a punc?)

10:30 - v jídelně v levém šuplíku naleznete propadlé akcie (Engagement Invitations), pečlivě si je prohlédněte. (Nehodí se pro kupónovou privatizaci?)

10:40 - jděte na horní palubu, před kabinu č.3. Dejte se směrem k zádi, tj. ke kabině č.2. Budete svědky milostné scény... (Od 12 let přístupno)

10:50 - o nové zážitky se podělte s otcem Fabianim (kabina č.4). (Co vy na to, fotr?)

11:00 - sejděte do podpalubí, do pokoje sluhy Hektora a jako obvykle ho vyzpovídejte. Až si trochu zaposilujete, optejte se ještě na pár věcí Toma, je v kuřárně. (Ach ten puch!)

11:10 - hle- nová (a bledá) tvář na obzoru, je to pan Dick u mořské panny (A-zadní hala). Pořádně ho potrapte svou všetečností. (Tupý, ostře na něj!)

11:20 - nyní obejděte všecky osoby a snažte se získat co nejvíce dalších námětů k hovoru, nakonec prohlédněte levý koš v prádelně, najdete důležitý medailón. Komu asi patří?

11:30 - o svém novém objevu si promluvte s Tomem, je stále ještě v kuřárně. (Kyslík!)

11:40 - chcete-li vidět delirium tremens, zajděte se podívat na Susanu do kabiny č.3, kde také v levé skříni objevíte záhadný recept v kabelce se šminkami. (To je make-up!)

11:50 - opět se snažte získat nová témata k hovoru od dostupných osob a pak si skočte do baru pro whisky, led a pro skleničku. (Tohle ve službě?)

12:00 - Susan relaxuje na zádi ze své opilosti, zlepšete ji náladu sklenkou whisky.

12:10 - než se Susan znovu opije, pořádně si s ní promluvte. (Zkuste ji vysvětlit, že alkohol ničí srdce, játra, mozek apod.)

12:20 - nové poznatky si proberte s Tomem a s otcem Fabim. (Oběma to dobře kecá.)

12:30 - podívejte se oknem do Rebečiny kajuty č.2, budete svědky důležitého rozhovoru.

12:40 - nové a důležité informace získejte od Suzan a od Hektora a poté prozkoumejte ručníky v pravé skříni kajuty č.3, najdete výstřižek z novin.

12:50 - v druhé skříni zleva ve Fabiániho pokoji najdete malé hodinky. (Primky?)

13:00 - popovídejte si o nich s Juliem, který stojí přímo před kabinou. (Primky prima, hé?)

13:10 - na vyvýšené zádi narazíte na novou osobu - Rosu Logan, zjistěte, co si o událostech myslí ona a nové informace zkonfrontujte s Rebeccou (kabina č.2). (Rebčo, Rosa je..)

13:20 - další novou postavu zastihnete v kabině č.3, je to Daphne, Niclosova dcera, její názory jsou zvlášť užitečné.

13:30 - v zadní hale si promluvte s Dickem, v baru se Susan a konečně v jídelně s Fabianim. (Při jídle se ale nemluví!)

13:40 - seberte malý klíček z hrnce v prádelně a popovídejte si s Hectorem, který uklízí v Niklosově pracovně.

13:50 - z Daphne vyzvěďte něco nového o Rose a potom prohledejte košík na vyvýšené zadní palubě. (Těch špačků!)

14:00 - až se Rosa přestane zlobit, tak si s ní popovídejte na nové téma. (Co ten Klaus?)

14:10 - nyní je Tomova kabina konečně odemčená, ve skříni najdete důležitý dopis.

14:20 - pospěšte si na zdviženou záď a až bude zle, použijte záchranný kruh.

14:50 - Suzan vám sdělí nové drby...(...a to je dobře)

15:00 - přesuňte se do její kabiny (č.3). (...a to má za to)

15:10 - pod zrcadlem naleznete Daphninu hrací skříňku, kterou musíte spustit malým klíčkem z prádelny.

15:20 - zablokujte otáčející se postavičku a znovu otočte klíčkem, vezměte si dopis z tajné schránky. (To je, co?)

15:30 - hurá do baru. (?)

15:40 - na místě činu seberte kabelku. (s mařenama?)

15:50 - kabelku vraťte Daphne (kabina č.3) a zeptejte se ji na Agnesinu závěť.

16:00 - na WC vedle kabiny č.2 najdete na umyvadle (!) mýdlo, seberte ho. Nyní vás čeká zdlouhavé vyslýchání všech osob na palubě, trapte je tak dlouho, až získáte 10 minut.

16:10 - rychle za Dickem, ví něco nového... (o StB?)

16:20 - v naší kabině leží u dveří zajímavý dopis.

16:30 - běžte se podívat na sluhu Hektora, leží ve své kabině a simuluje bolesti slepého střeva. (Snědl ovocné müsli.)

16:40 - konečně můžeme do kuchyně, kde je potřeba vzít ze stolu uprostřed místnosti otvírák na plechovky a sjet tajným výtahem (nahoře vpravo) do skladiště. Tam seberte páčidlo, v levém dolním rohu místnosti vylomte uvolněná prkna, najdete usvědčující 8mm film. Dál vylomte víko bedny a otevírákem otevřte plechovku - pozor granáty! (A co úklid?)

16:50 - u motorů na levém sudu leží užitečný šroubovák, bude se jistě hodit.

17:00 - na promítačku v kuřárně nasaďte nalezený film, šroubovákem sundejte kryt přístroje a stiskněte tlačítko. Našroubujte kryt zpět a tlačítko stiskněte znovu. Teď pozorně shlédněte tajné záběry. (Porno?)

17:10 - v zadní hale potkáte Daphne, která vám předá vzkaz od Susan. (Miluji Tě?)

17:20 - v kabině č.3 si prohlédněte Susan. (Kočka, ne?)

17:30 - nyní se vám otevře přístup do poslední nenavštívené kajuty, kde v knihovně najdete jednu velmi důležitou knihu, pořádně ji prohlédněte.

17:40 - v Niklosově pracovně sestavte knihy na prostřední poličce knihovny v pořadí "INCAL". (Což LACINA?)

17:50 - projděte tajným vchodem a zmlaťte útočníka do bezvědomí. (Žeby skin?)

18:00 - prohledejte ho. (No jen se nestyďte!)

18:10 - seberte paňáku. (?)

18:20 - v kuřárně ukažte paňáku Daphne. (Lidi, ta zírá!)

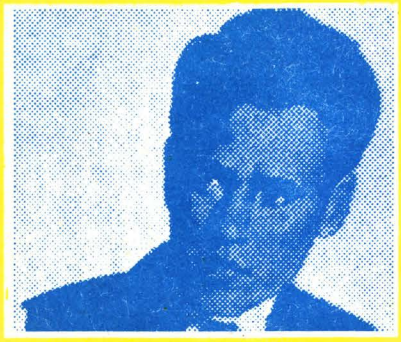
18:30 - usvědčete vraha!!!

Na shledanou u dalších návodů se těší **ANDREW + S.Č.S.**

(poznámky JORIS)

Cruise For a Corpse

Andriano Andro de Scutr



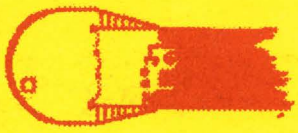
Julio Esperanza Alfonso
Y Soca Lambada

Rebecca Karaboudjan

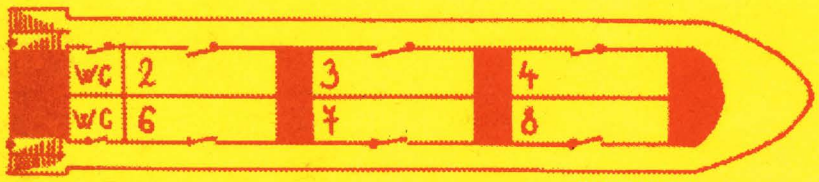
Daphne Karaboudjan

Suzanne Plum

Thomas Logan

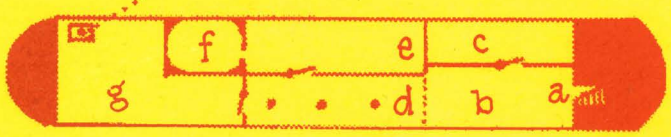


ZVÝŠENÁ ZÁĎ



HORNÍ PALUBA

STŘEDNÍ PALUBA



PODPALUBÍ

Kabiny horní paluby
2 – Niclos a Rebecca Karaboundjan
3 – Daphne Karaboundjan a Suzanne Plum
4 – Father Fabiani a Dick Schmock
6 – Julio Esperanza a Raoul Dusentier
7 – Thomas a Rose Loganovi
8 – Kapitán Simon Van-Müller

Střední paluba
A Zadní hala
B Bar
C Jídelna
D Kuřárna
E Prádelna
F Kuchyně
G Přední hala

Podpalubí
a Schodiště ze střední paluby
b Motory
c Pokoj sluhy Hektora
d Chodba
e Niclosova pracovna
f ???
g Skladiště